

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V
MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* DI SDN KARANGMOJO IV,
KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Elis Siswaningrum
NIM 10108247017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* DI SDN KARANGMOJO IV, KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL” yang disusun oleh Elis Siswaningrum, NIM 10108247017 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



Mujinem, M. Hum.
NIP 19600906 198703 2 002

Yogyakarta, Juni 2014

Pembimbing II



Hidayati, M. Hum.
NIP 19560721 198501 2 002



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Juni 2014
Yang menyatakan,

Elis Siswaningrum
NIM 10108247017

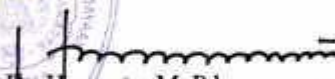
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* DI SDN KARANGMOJO IV, KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL" yang disusun oleh Elis Siswaningrum, NIM 10108247017 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|------------------------|--------------------|--|------------|
| Mujinem, M. Hum. | Ketua Penguji |  | 18-06-2014 |
| Banu Setyo Adi, M. Pd. | Sekretaris Penguji |  | 18-06-2014 |
| Dr. Mukminan | Penguji Utama |  | 18-06-2014 |
| Hidayati, M. Hum. | Penguji Pendamping |  | 18-06-2014 |

Yogyakarta, 20 AUG 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan.


Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 004

MOTTO

“Meningkatkan kompetensi dengan meningkatkan kualitas pembelajaran”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibu atas doa, cinta, kasih sayang, dan dukungan.
2. Almamater Tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Agama, Nusa, dan Bangsa.

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V MELALUI
MODEL *ROLE PLAYING* DI SDN KARANGMOJO IV,
KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL**

Oleh
Elis Siswaningrum
NIM 10108247017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Karangmojo IV, Karangmojo, Gunungkidul menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Jenis penulisan ini adalah penulisan tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Subjek penulisan ini siswa kelas V SDN Karangmojo IV tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 8 siswa, yang terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Desain penulisan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Penulisan ini dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan tes. Instrumen penulisan ini menggunakan lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Keberhasilan penulisan ini adalah minimal 75% dari siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 70 dan 75% bersikap baik.

Hasil penulisan menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS dan sikap siswa kelas V SDN Karangmojo IV, Karangmojo, Gunungkidul. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari jumlah siswa yang mencapai KKM. Pada pra tindakan siswa yang mencapai KKM sebanyak 3 siswa (37,5%), siklus I siswa yang mencapai KKM sebanyak 5 siswa atau sebesar 62,5%, pada siklus II meningkat menjadi 6 siswa atau sebesar 75%. Peningkatan hasil belajar pra tindakan ke siklus I sebesar 25%. Peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 12,5%. Peningkatan sikap siswa dapat dilihat melalui penerimaan, partisipasi, dan penilaian. Pada pra tindakan siswa kurang berantusias dan pasif saat pembelajaran IPS, siklus I siswa yang mencapai kriteria sikap baik sebanyak 5 siswa (62,5%), sedangkan siswa yang memiliki kriteria sikap cukup sebanyak 3 siswa (37,5%). Pada siklus II terjadi peningkatan, siswa yang memiliki kriteria sikap amat baik dan baik sebanyak 7 siswa (87,5%), sedangkan siswa yang memiliki kriteria sikap cukup sebanyak 1 siswa (12,5%).

Kata Kunci: *hasil belajar IPS, model role playing, kelas V SD*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Model *Role Playing* di SDN Karangmojo IV, Karangmojo, Gunungkidul” dengan baik.

Skripsi ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis sampaikan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kebijakan dan kesempatan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan persetujuan atas pelaksanaan penulisan skripsi ini.
3. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penulisan ini.
4. Ketua Jurusan PPSD yang telah memberikan rekomendasi dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Mujinem, M. Hum. selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran guna memberikan petunjuk, arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat melaksanakan skripsi dengan lancar.
6. Ibu Hidayati, M. Hum. selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran guna memberikan petunjuk, arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat melaksanakan skripsi dengan lancar
7. Ibu Rahayu Condro Murti, M. Si. selaku Pembimbing Akademik yang telah

memberikan nasihat yang bermanfaat.

8. Bapak dan ibu dosen PGSD yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga menjadi bekal dalam penyusunan skripsi ini.
9. Kepala SDN Karangmojo IV yang telah memberikan izin penulisan.
10. Ibu Ismi Fajarini, S.PdI. selaku Guru Kelas V SDN Karangmojo IV yang telah berpartisipasi dalam penulisan ini.
11. Bapak dan Ibu guru SDN Karangmojo IV yang telah banyak membantu penulisan.
12. Siswa kelas V SDN Karangmojo IV yang telah bersedia sebagai subjek dalam penulisan ini.
13. Teman-teman kelas G PKS angkatan 2010 yang telah memberikan bantuan dan motivasi.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan dan pahala yang berlipat dan menjadikan amalan tersebut sebagai bekal di akherat nanti, Amin.

Penulis

Elis Siswaningrum

DAFTAR ISI

| | hal |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 8 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 8 |
| D. Rumusan Masalah..... | 8 |
| E. Tujuan Penelitian | 9 |
| F. Manfaat Penelitian | 9 |
| BAB II KAJIAN TEORI | |
| A. Tinjauan Hasil Belajar | 11 |
| 1. Pengertian Belajar..... | 11 |
| 2. Prinsip-prinsip Belajar | 12 |
| 3. Hasil Belajar | 14 |
| 4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar..... | 20 |
| B. Tinjauan tentang Pembelajaran IPS di SD..... | 23 |
| 1. Pengertian Pembelajaran IPS di SD | 23 |
| 2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD | 24 |

| | |
|---|----|
| 3. Ruang Lingkup IPS | 26 |
| 4. Hasil Belajar IPS | 27 |
| C. Model <i>Role Playing</i> | 28 |
| D. Penerapan Model <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran IPS | 32 |
| E. Karakteristik Anak SD..... | 34 |
| F. Definisi Operasional | 36 |
| G. Kerangka Pikir | 37 |
| H. Hipotesis Tindakan | 38 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 39 |
| B. Desain Penelitian | 39 |
| C. Subjek dan Objek Penelitian..... | 42 |
| D. Tempat dan Waktu Penelitian..... | 43 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 43 |
| F. Variabel Penelitian..... | 45 |
| G. Instrument Penelitian | 45 |
| H. Uji Validitas Instrument | 50 |
| I. Teknik Analisis Data | 51 |
| J. Kriteria Ketuntasan | 54 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian..... | 56 |
| 1. Deskripsi Awal Pra Tindakan..... | 56 |
| 2. Pelaksanaan Tindakan | 56 |
| a. Deskripsi Tindakan Siklus I..... | 56 |
| 1) Perencanaan Tindakan Siklus I..... | 56 |
| 2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I..... | 57 |
| 3) Observasi Siklus I | 65 |
| 4) Refleksi Siklus I | 71 |
| b. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II..... | 73 |
| 1) Perencanaan Tindakan Siklus II..... | 73 |
| 2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II | 74 |

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| 3) Observasi Siklus II..... | 82 |
| 4) Refleksi Siklus II..... | 86 |
| B. Pembahasan | 89 |
| C. Keterbatasan Penelitian | 90 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 91 |
| B. Saran | 91 |
| DAFTAR PUSTAKA | 93 |
| LAMPIRAN..... | 96 |

DAFTAR TABEL

| | hal |
|---|-----|
| Tabel 1. Data Ketuntasan Siswa pada UAS Semester I untuk Pelajaran IPS | 6 |
| Tabel 2. Tingkatan Sikap Siswa menurut Krathwahl..... | 18 |
| Tabel 3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar KTSP SDN Karangmojo IV Tahun Pelajaran 2013/2014 | 27 |
| Tabel 4. Kisi-kisi Aktivitas Guru | 46 |
| Tabel 5. Kisi-kisi Sikap Siswa | 47 |
| Tabel 6. Kisi-kisi Soal Tes Siklus I..... | 48 |
| Tabel 7. Kisi-kisi Soal Tes Siklus II | 49 |
| Tabel 8. Kriteria Pencapaian Kecakapan Akademik..... | 53 |
| Tabel 9. Hasil Belajar IPS Pra Tindakan..... | 55 |
| Tabel 10. Sikap Siswa dalam Pembelajaran IPS Siklus I..... | 66 |
| Tabel 11. Tes Hasil Belajar Siklus I..... | 68 |
| Tabel 12. Perbandingan Hasil Belajar Pra Tindakan dengan Siklus I..... | 69 |
| Tabel 13. Hasil Belajar Siklus I..... | 70 |
| Tabel 14. Sikap Siswa dalam Pembelajaran IPS Siklus II | 83 |
| Tabel 15. Tes Hasil Belajar Siklus II | 85 |
| Tabel 16. Hasil Belajar Siklus II | 85 |
| Tabel 17. Perbandingan sikap siswa dalam pembelajaran IPS siklus I dan II | 87 |
| Tabel 18. Perbandingan Hasil Belajar Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II..... | 88 |

DAFTAR GAMBAR

| | hal |
|--|-----|
| Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir | 38 |
| Gambar 2. Model Kemmis dan Mc. Taggart..... | 56 |
| Gambar 3. Histogram Hasil Belajar Pra Tindakan | 67 |
| Gambar 4. Histogram Hasil Belajar Siklus I | 70 |
| Gambar 5. Histogram Hasil Belajar Siklus II..... | 86 |
| Gambar 6. Poligon Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar IPS Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II | 8 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| | hal |
| Lampiran 1. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas | 96 |
| Lampiran 2. Daftar Nama Siswa Kelas V | 97 |
| Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran SiklusI Pertemuan 1 | 98 |
| Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran SiklusI Pertemuan 2 | 103 |
| Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1 ... | 109 |
| Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran SiklusII Pertemuan 2 | 115 |
| Lampiran 7. Kisi-kisi Soal Tes Siklus I | 121 |
| Lampiran 8. Tes Hasil belajar Siklus I | 122 |
| Lampiran 9. Kisi-kisi Soal Tes Siklus II | 129 |
| Lampiran 10. Tes Hasil belajar Siklus II | 130 |
| Lampiran 11. Lembar Observasi Sikap Siswa | 137 |
| Lampiran 12. Rubrik Penskoran Lembar Sikap Siswa Siswa | 138 |
| Lampiran 13. Lembar Observasi Aktivitas Guru | 141 |
| Lampiran 14. Rubrik Penskoran Lembar Observasi Aktivitas Guru | 142 |
| Lampiran 15. Lembar Kerja Siswa Siklus I | 144 |
| Lampiran 16. Lembar Kerja Siswa Siklus II | 148 |
| Lampiran 17. Nilai UAS (Pra Tindakan) | 152 |
| Lampiran 18. Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian, Siklus I, Siklus II | 153 |
| Lampiran 19. Rekapitulasi Sikap Siswa Siklus I dan Siklus II | 154 |
| Lampiran 20. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I | 155 |
| Lampiran 21. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II | 156 |

| | |
|---|-----|
| Lampiran 22. Teks Drama Siklus I..... | 157 |
| Lampiran 23. Teks Drama Siklus II..... | 161 |
| Lampiran 24. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus I..... | 167 |
| Lampiran 25. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus II..... | 169 |
| Lampiran 26. Pernyataan Validator Instrument..... | 171 |
| Lampiran 27. Hasil Expert Jugment | 172 |
| Lampiran 28. Hasil Tes Siklus I..... | 173 |
| Lampiran 29. LKS Siswa Siklus I..... | 181 |
| Lampiran 30. Hasil Tes Siklus II | 185 |
| Lampiran 32. LKS Siswa Siklus II | 193 |
| Lampiran 32. Ijin Penelitian..... | 197 |
| Lampiran 33. Keterangan telah melakukan penelitian..... | 198 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan di dunia ini dari waktu ke waktu semakin berkembang. Perkembangannya semakin lama semakin cepat dan pesat. Oleh karena itu, sebagai generasi penerus bangsa harus berjuang dengan keras untuk menjadi manusia yang dapat beradaptasi dengan cepat (*up to date*) sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk dapat mengikuti perkembangan tersebut, salah satu bidang yang memegang peranan penting untuk ditingkatkan adalah bidang pendidikan. Bidang pendidikan yang perlu ditingkatkan dan dikembangkan adalah kualitasnya. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia cerdas dan terampil yang diharapkan mampu dan dapat mengikuti perkembangan zaman yang terjadi. Dengan pendidikan, karakter suatu bangsa dapat dibentuk. Proses pembentukan ini dilakukan dalam kegiatan pendidikan baik secara formal, informal, maupun nonformal yang berlandaskan Pancasila sebagai dasar negara.

Pendidikan dilaksanakan sejak manusia itu lahir. Pendidikan selalu ada selama kehidupan manusia itu sendiri masih berlangsung. Perkembangan peradaban manusia, berkembang pula isi dan bentuk termasuk perkembangan penyelenggaraan pendidikan. Ini sejalan dengan kemajuan manusia dalam pemikiran ide-ide tentang pendidikan (Dwi Siswoyo, 2008:15). Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sitem Pendidikan Nasional :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 terkandung maksud pendidikan merupakan pengembangan kemampuan atau potensi-potensi yang perlu dikembangkan serta tujuan (ke arah mana siswa akan diharapkan dapat mengaktualisasikan dirinya seoptimal mungkin).

Pendidikan merupakan proses belajar anak. Proses belajar terjadi secara internal dan bersifat pribadi dalam diri siswa, agar proses belajar mengarah pada tercapainya tujuan dalam kurikulum maka guru harus merencanakan dengan seksama dan sistematis berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan. Pendidikan terbagi menjadi pendidikan formal, informal dan non formal. Pendidikan formal dilaksanakan di sekolah. Pelaksana pendidikan di sekolah merupakan interaksi guru dan siswa.

Guru dan siswa mempunyai kedudukan dan peran yang berbeda, namun saling mempengaruhi dalam pelaksanaan proses pendidikan (transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan) yang tertuju kepada tujuan-tujuan yang diinginkan (Dwi Siswoyo 2008: 19-20). Menurut Muhibbin Syah (2011: 249) peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai *director of learning* (direktur belajar), artinya setiap guru diharapkan untuk pandai-pandai mengarahkan kegiatan belajar siswa agar mencapai keberhasilan belajar (kinerja akademik) sebagaimana yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran. Guru bertanggungjawab untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki siswanya.

Menurut Gage dan Berliner (Suyono & Hariyanto, 2011: 187) guru dalam pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu guru sebagai perencana (*planner*), pelaksana dan pengelola (*organizer*) dan penilai (*evaluator*). Guru sebagai perencana hendaknya merencanakan pembelajaran dengan memilih metode dan model yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga siswa tertarik dan senang mengikuti pembelajaran. Guru sebagai pelaksana dan pengelola, guru melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, dalam pelaksanaan pembelajaran guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus menggunakan sumber-sumber belajar lainnya untuk memperkaya pengetahuan siswa. Setelah melakukan pembelajaran, guru melakukan penilaian (evaluasi) untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan serta mengevaluasi jalannya pembelajaran. Dengan evaluasi guru dapat meningkatkan pembelajaran yang akan dilaksanakan mendatang.

Siswa merupakan objek pendidikan yang dikenai perlakuan oleh guru untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui pembelajaran. Siswa adalah unsur manusiawi yang penting dalam kegiatan interaksi edukatif (Syaiful Bahri Djamarah, 2005: 51). Siswa merupakan pokok persoalan dalam semua kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Siswa mengembangkan diri melalui pendidikan. Siswa sebagai manusia yang berpotensi perlu dibina dan dibimbing dengan perantara guru. Siswa merupakan anak yang mempunyai karakteristik belum dewasa dan memiliki sifat-sifat dasar manusia yang sedang berkembang secara terpadu yaitu kebutuhan biologis, rohani, sosial, intelegensi, emosi,

kemampuan berbicara, anggota tubuh untuk bekerja, latar belakang sosial, latar belakang biologis, serta perbedaan individual.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, setiap pelajaran diajarkan sesuai dengan tujuannya masing-masing dalam mempersiapkan siswa terjun dalam masyarakat. IPS merupakan program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembinaan warga negara yang baik. Memperhatikan tujuan dan esensi pendidikan IPS dalam kurikulum yang dipakai yaitu KTSP hendaknya para pendidik mampu menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan dan mengasikkan bagi siswa, sehingga siswa betah di sekolah.

Pemilihan metode dan model pembelajaran merupakan satu komponen yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan satu metode serta pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat mengakibatkan pembelajaran menjadi membosankan dan menjadi kurang efektif (Syaiful Bachri Djamarah & Aswan Zain, 1995: 83). Guru harus memiliki strategi agar siswa belajar dengan efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam kaitannya dengan mengajar IPS guru dapat mengembangkan model mengajarnya sebagai upaya mempengaruhi perubahan perilaku siswa yang baik. Pengembangan model-model pembelajaran bertujuan untuk membantu guru meningkatkan kemampuannya untuk lebih mengenal siswa dan menciptakan yang lebih bervariasi bagi pembelajaran. Macam-macam model yaitu *role playing*, *cooperative learning*, dan *group investigation*.

Berdasarkan hasil observasi pada 18 Januari 2014 di SDN Karangmojo IV, pembelajaran IPS masih bersifat *teacher centered*. Guru dominan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah. Guru menggunakan metode ceramah untuk mengejar target materi pelajaran yang harus disampaikan, sehingga kedudukan siswa hanya sebagai penerima pelajaran. Guru tidak menggunakan media sehingga penyampaian materi menjadi abstrak. Guru kurang memahami karakteristik siswa sehingga penggunaan model pembelajaran sangatlah minim. Karakteristik siswa kelas V yang masih senang bermain tidak dimanfaatkan guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran yang monoton membuat siswa bosan dan tidak berminat pada pembelajaran IPS, hal ini ditunjukkan siswa yang cenderung pasif, diam, mendengarkan penjelasan guru, dan mencatatnya. Dalam belajar mengajar siswa kurang terlibat, hal ini ditunjukkan sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan, sehingga suasana kelas tenang dan tegang. Sikap siswa dalam pembelajaran yang pasif dan diam menandakan siswa tidak menerima atau tidak menyukai pembelajaran IPS.

Sikap siswa yang tidak menerima pembelajaran membuat siswa merasa sulit memahami pelajaran IPS. Selain itu, kurangnya penggunaan model pembelajaran dan siswa yang pasif berdampak pada hasil belajar yang rendah pula. Hasil belajar IPS kelas V Tahun Pelajaran 2013/2014 dapat dilihat pada data perolehan nilai UAS semester I di bawah ini.

Tabel 1. Data Ketuntasan Siswa Pada UAS Semester I untuk pelajaran IPS

| Jumlah Siswa | | Persentase | | Rata-rata kelas |
|--------------|--------------|------------|------------------|-----------------|
| Tuntas | Belum Tuntas | Tuntas (%) | Belum Tuntas (%) | |
| 3 | 5 | 37,5 | 62,5 | 64,1 |

Sumber: UAS Semester I Kelas V Tahun 2013/2014

Berdasarkan tabel di atas ada siswa yang belum mencapai KKM. KKM pelajaran IPS adalah 70. Ada 3 siswa atau sebesar 37,5% tuntas dalam belajar karena memperoleh nilai ≥ 70 sedangkan yang memperoleh nilai kurang dari 70 ada 5 siswa atau sebesar 62,5%. Hal tersebut menandakan ketuntasan belajar IPS belum maksimal. Materi IPS kelas V yang dirasa sulit yaitu Masa Persiapan Kemerdekaan dan Peristiwa Sekitar Proklamasi. Materi ini dirasa sulit karena berisi hafalan tentang tokoh-tokoh dan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lalu.

Model pembelajaran yang digunakan guru selama ini kurang memberikan kesempatan siswa untuk berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuan siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu solusi baru dari guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memilih model pembelajaran yang dapat memberi kebebasan untuk berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuan siswa. Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Role Playing*.

Role Playing merupakan model pembelajaran sosial yang diajukan oleh George Oliver dan Fannie Shaftel. *Role Playing* dapat menjelaskan sejarah atau masalah pada masa lalu melalui pengulangan peristiwa yang diperankan oleh

siswa, sehingga siswa dapat memahami peristiwa yang terjadi secara konkret. *Role Playing* dapat untuk menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat dan kemampuan orang lain dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja (Hidayati, 2002: 91-92). Pendapat yang sama diajukan oleh Sugihartono, dkk (2007 : 83) model *role playing* dapat mengembangkan penghayatan, tanggungjawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari.

Menurut Hidayati (2002: 92) *role playing* dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, psikomotor. Aspek kognitif meliputi pemecahan masalah, aspek afektif meliputi sikap, nilai-nilai pribadi atau orang lain, membandingkan, mempertentangkan nilai-nilai, mengembangkan empati atas dasar tokoh yang mereka perankan. Sedangkan aspek psikomotor terlihat ketika siswa memainkan peran di depan kelas. Dengan *role playing* siswa yang awalnya pasif dapat aktif, sehingga siswa berminat lagi pada pembelajaran IPS. Diharapkan dengan meningkatnya minat siswa berdampak meningkatnya pemahaman siswa yang bermuara pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Memperhatikan rendahnya hasil belajar IPS terutama materi Masa Persiapan Kemerdekaan dan Peristiwa Sekitar Proklamasi, maka peneliti mengambil judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Role Playing* Bagi Siswa Kelas V SDN Karangmojo IV, Karangmojo, Gunungkidul.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah peneliti kemukakan di atas serta alternatif pembelajaran yang akan peneliti lakukan, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

- 1) penggunaan metode dan model pembelajaran IPS kurang.
- 2) kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran IPS,
- 3) siswa pasif (diam, dengar, dan catat), siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran IPS,
- 4) rendahnya hasil belajar IPS,
- 5) model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) dalam IPS belum diterapkan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *role playing*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Karangmojo IV?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V SDN Karangmojo IV.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS terutama pada materi Persiapan Kemerdekaan dan Peristiwa Sekitar Proklamasi dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) di SDN Karangmojo IV, Karangmojo, Gunungkidul ini diharapkan mempunyai manfaat, yaitu:

1. Manfaat Secara Teoritis

Dapat menjadi referensi bagi pendidik untuk menggunakan metode-metode yang bervariasi dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Menjadi referensi variasi mengajar dengan memperhatikan materi yang cocok.
- 2) Memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru khususnya dalam mengajar IPS.

b. Siswa

- 1) Membantu siswa mengkonkretkan materi IPS yang dipelajari.
- 2) Membantu siswa mempermudah memahami materi IPS.
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

c. Kepala Sekolah

Memberi masukan dan gambaran yang lebih jelas mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *role playing* dalam proses KBM.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2). Hal ini senada dengan pendapat Sugihartono, dkk. (2007: 74) belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Menurut Witherington (Nana Syaodih S, 2005: 155) belajar adalah perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Agus Suprijono (2011: 4) berpendapat bahwa prinsip belajar itu ada tiga. Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Kedua, belajar merupakan proses yang terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai, dan prinsip yang ketiga adalah belajar merupakan bentuk pengalaman.

Penelitian ini diharapkan terdapat perubahan perilaku dalam diri siswa yang berupa penguatan, pemahaman, maupun sikap. Perubahan tingkah laku diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan.

2. Prinsip-Prinsip Belajar

Dimiyati & Mudjiono (2002:42) mengemukakan prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut.

- a. Perhatian dan Motivasi, perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Di samping perhatian, motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan aktivitas siswa dalam belajar.
- b. Keaktifan, dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, siswa dituntut aktif secara fisik, intelektual, dan emosional.
- c. Keterlibatan langsung, hal apapun yang dipelajari siswa, maka ia harus mempelajarinya sendiri. Tidak ada seorang pun dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya. Pengertian ini, menuntut adanya keterlibatan langsung dari setiap siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Balikan dan penguatan, siswa selalu membutuhkan suatu kepastian dari semua kegiatan yang dilakukan. Seorang siswa belajar lebih banyak, jika setiap langkah pembelajaran segera diberikan penguatan.
- e. Perbedaan individu, setiap siswa memiliki karakter sendiri-sendiri yang berbeda satu dengan yang lainnya. Kesadaran bahwa dirinya berbeda dengan siswa lain, akan membantu siswa menentukan cara belajar dan sasaran belajar bagi dirinya sendiri.

Prinsip-prinsip dalam belajar (Burhanudin, 2007:16) adalah sebagai berikut.

- a. Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang belajar, bukan orang lain untuk itu siswalah yang harus bertindak aktif
- b. Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya
- c. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah pada proses pembelajaran
- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar lebih berarti
- e. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Prinsip-prinsip belajar menurut Agus Suprijono (2009:4-5) sebagai berikut.

- a. Perubahan perilaku.
- b. Belajar merupakan proses yang sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik.
- c. Belajar merupakan pengalaman yang pada dasarnya adalah hasil interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Dalam penelitian ini mengambil prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

- a. belajar memerlukan proses,
- b. dalam pembelajaran perlu keterlibatan siswa, siswa berperan sebagai subjek pembelajaran, dan
- c. pemilihan model dan metode pembelajaran memanfaatkan karakteristik siswa.

Dari prinsip-prinsip tersebut memberikan penjelasan dalam memaknai belajar dan dapat mengetahui yang perlu diperhatikan dalam mendukung proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Nana Sudjana (2011: 22) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Oleh karena itu hasil belajar berhubungan erat dengan belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes sejumlah materi pelajaran tertentu.

Pendapat Oemar Hamalik (1999: 159) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat prestasi belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Soedjiarto (Purwanto, 2010: 46) bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Carool dalam Nana Sudjana (2002: 40) berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu a) bakat siswa, b) waktu yang tersedia untuk belajar, c) waktu yang digunakan untuk menjelaskan pelajaran, d) kualitas pembelajaran dan kemampuan individu. Howard Kingsley (Nana Sudjana, 2002: 45) hasil belajar dibagi menjadi tiga, yaitu a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.

Hasil belajar mencakup prestasi belajar, kecepatan belajar, dan hasil afektif. Hasil belajar dibedakan menjadi tiga yaitu kognitif (penguasaan intelektual), afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta psikomotor (kemampuan/keterampilan bertindak/berperilaku). Ketiganya tidak berdiri sendiri, tapi merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hierarki. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar siswa di sekolah (Nana Sudjana, 2002: 49).

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Dalam ranah kognitif ini terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi, keenam jenjang tersebut menurut Nana Sudjana (2011: 23-29) yaitu:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya tanpa mengharap kemampuan untuk menggunakannya.
- 2) Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.
- 3) Penerapan atau aplikasi (*application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya dalam situasi yang baru dan konkret.

- 4) Analisis (*analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.
- 5) Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
- 6) Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.

Taksonomi ranah kognitif Bloom di atas telah direvisi oleh Anderson, yakni mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mengkreasi (*creating*) (Ikhlasul, 2014).

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif ini dari lima jenjang menurut Nana Sudjana (2011:30) yaitu:

- 1) *Receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan) adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.

- 2) *Responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”. Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
- 3) *Valuing* (menilai=menghargai). Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.
- 4) *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan) artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal yang membawa kepada perbaikan umum.
- 5) *Characterization by a value or value complex* (karakteristik dengan suatu nilai atau komplek nilai yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Dilihat dari strategi belajar mengajar, proses pembinaan nilai dalam kawasan afektif menurut Krathwahl dalam W. Gulö (2004: 55-156) melalui lima tahapan secara hierarkis, sebagai berikut.

Tabel 2. Sikap Siswa Menurut Krathwahl

| Tingkat | Unsur |
|---|--|
| 1. Menerima (<i>receiving</i>) | 1.1 Kesadaran (<i>awareness</i>) 1.2 Kemauan menerima (<i>willingness to receive</i>) 1.3 Pemusatan perhatian (<i>controlled/selected attention</i>) |
| 2. Menanggapi (<i>responding</i>) | 2.1 Kesediaan menanggapi (<i>acquiescence in responding</i>) 2.2 Kemauan menanggapi (<i>willing to respons</i>) 2.3 Kepuasan dalam menanggapi (<i>satisfaction in respons</i>) |
| 3. Penilaian (<i>valuimg</i>) | 3.1 Penerimaan suatu nilai (<i>acceptancce of value</i>) 3.2 Pemilihan suatu nilai (<i>preferance for value</i>) 3.3 Keterikatan (<i>commitment</i>) |
| 4. Mengorganisasi | 4.1 Konsep kita terhadap nilai (<i>conceptualization of value</i>) 4.2 Pola mengorganisasi ke dalam sistem nilai (<i>organization of value system</i>) |
| 5. Mempribadikan nilai (<i>characterization value complex</i>) | 5.1 Menggeneralisasikan (<i>generalized set</i>) 5.2 Mempribadikan (<i>characterization</i>) |

Menurut W. Gulö (2004: 156) berkembangnya minat atau penghargaan terhadap suatu nilai tertentu memerlukan beberapa tahap domain afektif, sebagai berikut:

- 1) minat, dimulai dari 1.1 sampai 3.2;
- 2) penghargaan, mulai 1.3 sampai 3.2;
- 3) sikap, mulai dari 2.3 sampai 4.2; dan
- 4) penyesuaian diri, muai dari 2.3 sampai 5.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan

hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila siswa telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya. Terdapat enam tingkatan keterampilan menurut Nana Sudjana (2011: 30-31), yaitu:

- a. gerak refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar;
- b. keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- c. kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- d. kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- e. gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan kompleks;
- f. kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai setelah melakukan suatu kegiatan dalam jangka waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol maupun kalimat. Hasil belajar IPS meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini peneliti meneliti ranah kognitif dan afektif karena disesuaikan dengan masalah yang terjadi di lapangan. Untuk siswa SD, ranah kognitif yang dipilih cukup pengetahuan, pemahaman, dan penerapan (Sardjio, 2011: 8.19). Dalam penelitian ini kemampuan kognitif yang diukur meliputi hafalan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Ranah afektif dalam penelitian ini yang diukur meliputi menerima (*receiving*), menanggapi (*responding*), dan penilaian (*valuing*).

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Menurut Muhibbinsyah (2010:129) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dibedakan menjadi tiga yaitu:

- a. faktor *internal* (faktor dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa;
- b. faktor *eksternal* (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa;
- c. faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Dalyono (2009: 55-60) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi:

- 1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang sakit dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula jika kesehatan rohani kurang baik dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Dengan semangat belajar yang rendah tentu akan menyebabkan hasil belajar yang rendah pula.

2) Intelegensi dan bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik. Sebaliknya seseorang yang memiliki intelegensi rendah, cenderung mengalami kesulitan belajar, lambat berpikir, sehingga hasil belajarnya pun rendah. Seseorang yang memiliki bakat akan lebih mudah dan cepat pandai dibandingkan dengan orang yang tidak berbakat. Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakat dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses.

3) Minat dan motivasi

Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat belajar yang besar cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi, sebaliknya minat yang kurang akan memperoleh hasil yang rendah. Seseorang yang belajar dengan motivasi kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah atau semangat. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi hasil belajar.

4) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis,

psikologis dan ilmu kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri, meliputi:

1) Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu, dan anak-anak, serta famili yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi dan rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi rumah, semuanya mempengaruhi hasil belajar.

2) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar mempengaruhi keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah siswa perkelas, pelaksanaan tata tertib, dan sebagainya, semuanya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar siswa. Bila di sekitar siswa keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang berpendidikan maka siswa akan terdorong untuk giat belajar. Tetapi apabila siswa tinggal di daerah yang banyak anak-anak nakal,

pengangguran, anak tidak bersekolah, akan mengurangi semangat belajar sehingga motivasi dan hasil belajar berkurang.

4) Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Bila bangunan rumah penduduk sangat rapat, akan mengganggu belajar. Keadaan lalu lintas yang bising, suara pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, semuanya akan mempengaruhi gairah belajar. Tempat yang nyaman, sejuk, dan sepi akan menunjang proses belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar yakni faktor intern meliputi faktor jasmaniah dan faktor rohani. Faktor ekstern meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. Dalam penelitian ini peneliti memperhatikan faktor ekstern yaitu sekolah, lebih khususnya penggunaan model belajar yang digunakan siswa untuk memperoleh pemahaman materi IPS.

B. Tinjauan tentang Pembelajaran IPS di SD

1. Pengertian Pembelajaran IPS di SD

Nursid Sumaatmaja (1984: 23) menyatakan pengertian IPS tidak berbeda dengan studi sosial. Studi sosial merupakan bidang pengkajian (bukan bidang keilmuan) gejala masalah sosial di masyarakat. Kedudukan IPS sebenarnya berinduk pada Ilmu Sosial artinya kerangka kerja IPS menggunakan teori-konsep-prinsip yang berlaku pada Ilmu Sosial untuk

melakukan pendekatan, analisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial. IPS menekankan bidang praktis dalam mengkaji, mempelajari gejala dan masalah sosial di masyarakat bukan pada teoritis. Menurut Hidayati (2002: 13) untuk SD, IPS merupakan perpaduan mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi.

Menurut Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh (1998: 1) IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial (ilmu sejarah, geografi, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, dsb) yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaan bagi siswa dan kehidupannya.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan pengertian IPS adalah studi sosial yang mempelajari-mengkaji segi praktis gejala dan masalah kehidupan sosial di masyarakat meliputi kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, ilmu politik dan sejarah. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Menurut Sapriya (2009: 157) tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan warga negara Indonesia agar dapat berpartisipasi dalam hidup di masyarakat, baik dalam masyarakat lokal, nasional maupun masyarakat dunia. Agar dapat berpartisipasi dalam masyarakat tersebut, seorang warga perlu memiliki kemampuan berupa pengetahuan (*knowledge*), sejumlah keterampilan (*skill*),

sikap dan nilai (*attitudes and value*) serta kemampuan berperilaku (*action*) sebagai warga negara Sapriya(2009: 157). Hal ini senada dengan pendapat Hidayati (2002: 19) tujuan pendidikan IPS adalah menyiapkan peserta didik sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik (*good citizen*). Menurut Etin Solehatin dan Raharjo (2009: 15) tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Tujuan pembelajaran IPS dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (BSNP, 2009: 19) agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemansiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan beberapa tujuan di atas dapat disimpulkan tujuan IPS di SD yaitu membekali siswa pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan siswa agar dapat menempatkan diri sebagai warga masyarakat yang baik dan siswa mengetahui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada penelitian ini pembelajaran IPS yang diterapkan menekankan pengetahuan siswa terhadap perjuangan para tokoh mempersiapkan kemerdekaan dan peristiwa sekitar proklamasi. Diharapkan

dengan pengetahuan perjuangan para tokoh, siswa dapat meneladani nilai-nilai luhur para tokoh.

3. Ruang Lingkup IPS

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (BSNP, 2009: 19) ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Hidayati (2002: 18) menerangkan bahwa materi IPS yang diambil dari penyederhanaan/ pengadaptasian bagian pengetahuan dari ilmu-ilmu sosial terdiri dari:

- a. fakta, konsep, generalisasi dan teori,
- b. metodologi penyelidikan dari masing-masing ilmu-ilmu sosial, dan
- c. keterampilan-keterampilan intelektual yang diperlukan dalam metodologi penyelidikan ilmu-ilmu sosial.

Materi IPS diambil dari bagian-bagian pengetahuan atau konsep-konsep ilmu sosial yang disederhanakan sesuai dengan tingkat kematangan perkembangan siswa. Pembelajaran IPS di kelas V semester II menurut KTSP dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar KTSP SDN Karangmojo IV tahun pelajaran 2013/2014

| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar | Materi |
|---|--|---|
| 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia | 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang | Perjuangan para pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang |
| | 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia | Masa Persiapan Kemerdekaan |
| | 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan | Peristiwa Sekitar Proklamasi |
| | 2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan | Perjuangan mempertahankan kemerdekaan |

Penelitian ini mengambil Standar Kompetensi 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, dengan 2 Kompetensi Dasar 2.2 yaitu menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dan 2.3 yaitu menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

4. Hasil Belajar IPS

Nana Sudjana (2011: 22) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan perubahan kognitif, afektif

dan psikomotor akibat dari kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti meneliti ranah kognitif dan afektif. Dalam penelitian ini kemampuan kognitif yang diukur meliputi mengingat (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Ranah afektif dalam penelitian ini yang diukur meliputi menerima (*receiving*), menanggapi (*responding*), dan penilaian (*valuing*).

Ruang lingkup IPS disederhanakan dan dimasukkan dalam 4 kompetensi dasar di kelas V, kompetensi tersebut harus dikuasai oleh siswa. Dalam penelitian ini kompetensi dasar yang diambil adalah menghargai jasa serta peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dan menghargai jasa serta peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

Uraian di atas dapat disimpulkan hasil belajar IPS adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah pembelajaran dengan materi persiapan kemerdekaan dan peristiwa sekitar proklamasi yang meliputi kemampuan kognitif dan afektif, pembelajaran tersebut bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan, sikap, nilai dan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan siswa.

C. Model *Role Playing*

Role playing adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis (Abdul Azis Wahab, 2012: 109). *Role playing* dapat digunakan guru agar siswa memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan (Hidayati, 2002: 109). Syaiful Bahri Djamarah (2005: 237) metode *role playing* ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak

didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Melalui model ini dapat dikembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan, dan mengkomunikasikan.

Menurut Bruche Joyce dan Marsha Weill (2011: 329) *role playing* berperan untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkahlaku, (4) mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda.

Tujuan dan manfaat *role playing* menurut Shaftel (Hidayati, 2002: 92) sebagai berikut.

1. Agar menghayati sesuatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup.
2. Agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya.
3. Untuk mempertajam indera dan rasa siswa terhadap sesuatu.
4. Sebagai penyaluran / pelepasan ketegangan dan perasaan-perasaan.
5. Sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan siswa.
6. Pembentukan konsep secara mandiri.
7. Menggali peranan-peranan dari pada seseorang dalam suatu kehidupan kejadian / keadaan.
8. Membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, berfikir kritis analisis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain.

9. Melatih anak ke arah mengendalikan dan memperbaharui perasaannya, cara berpikir dan perbuatannya.

Keunggulan *Role Playing* menurut Sudjana (2005: 136) sebagai berikut.

1. Peran yang ditampilkan siswa dengan menarik akan segera mendapat perhatian siswa lain.
2. *Role playing* dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun dalam kelompok kecil.
3. *Role playing* dapat membantu siswa untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran.
4. *Role playing* membantu siswa untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam *role playing*.
5. Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.

Langkah-langkah *Role Playing* menurut Hidayati (2002: 94) yaitu (1) pemanasan (pengantar serta pembahasan cerita dari guru), (2) memilih siswa yang akan berperan, (3) menyiapkan penonton yang akan mengobservasi, (4) mengatur panggung, (5) permainan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) permainan berikutnya, (8) diskusi lebih lanjut, dan (9) generalisasi. Langkah-langkah *role playing* menurut Abdul Azis Wahab (2012: 112-114) yaitu persiapan, pelaksanaan, tindak lanjut. Persiapan meliputi mempersiapkan penonton untuk mengobservasi dan persiapan para pemain untuk melakukan *role playing*, dilanjutkan pelaksanaan bermain peran, dalam tahap tindak lanjut diadakan diskusi dan permainan kembali.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, *role playing* digunakan untuk menghidupkan kembali suasana historis dan menghayati nilai-nilai. Materi dalam penelitian ini adalah Masa Persiapan Kemerdekaan dan Peristiwa Sekitar Proklamasi merupakan peristiwa historis untuk menghidupkan suasana tersebut menggunakan *role playing*. *Role playing* mempunyai beberapa langkah-langkah. Dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah model *role playing* menurut Hidayati (2002: 93) yaitu:

1. Pemanasan (pengantar serta pembahasan cerita dari guru).

Cerita pengantar disampaikan guru untuk menarik perhatian siswa dan membantu siswa masuk dalam suasana yang hendak dimainkan dalam *role playing*.

2. Memilih siswa yang akan berperan.

Pemilihan siswa sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang hendak dibawakan.

3. Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi.

Penonton harus mengetahui tugasnya saat permainan *role playing* dilaksanakan.

4. Mengatur panggung.

Panggung diatur untuk memberikan ruang gerak untuk para pemain.

5. Permainan.

Permainan siswa jangan dinilai dari aktingnya karena tujuan utama permainan adalah menyampaikan materi. Jika terjadi kemacetan guru membimbing dengan pertanyaan jika tidak berhasil, maka mencari

pemain pengganti. Apabila pemain pengganti tidak ada langsung pada diskusi dan evaluasi.

6. Diskusi dan evaluasi

Diskusi membantu siswa dalam menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar, dan mereaksi permainan yang dilakukan yang berdampak pada pengetahuan dan sikap siswa.

7. Permainan berikutnya.

Permainan berikutnya dapat menambah pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajarinya.

8. Diskusi lebih lanjut.

Diskusi lebih lanjut digunakan untuk memperdalam analisis, penafsiran, dan, reaksi siswa

9. Generalisasi.

Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari melalui model *role playing*.

Peneliti menggunakan langkah-langkah *role playing* yang dikemukakan oleh Hidayati karena dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS pada materi Persiapan Kemerdekaan dan Peristiwa Sekitar Proklamasi.

D. Penerapan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS

Dalam penelitian ini, langkah-langkah model *role playing* dipisah dalam 2 pertemuan. Langkah pada pertemuan 1 yaitu pemanasan, memilih siswa yang berperan, menyiapkan penonton. Langkah pada pertemuan 2 yaitu permainan, diskusi dan evaluasi, permainan berikutnya, diskusi lebih lanjut, dan generalisasi. Hal ini dilakukan untuk mengoptimalkan latihan siswa sehingga siswa

mempunyai waktu yang lebih untuk menghafal teks drama. *Role playing* dalam pembelajaran IPS materi Penyusunan Dasar Negara dan Peristiwa Sekitar Proklamasi penerapannya sebagai berikut.

1. Pemanasan (pengantar serta pembahasan cerita dari guru). Guru menyampaikan cerita akibat penjajah yang mendorong bangsa Indonesia untuk melepaskan diri dari penjajahan. Janji kemerdekaan dari Jepang membuka kesempatan bangsa Indonesia untuk menyiapkan kemerdekaan Indonesia. Jepang membentuk BPUPKI untuk menyusun dasar negara, pembukaan Undang-Undang Dasar beserta batang tubuhnya. Setelah tugas BPUPKI selesai dibentuklah PPKI. Ketika terdengar berita kekalahan Jepang, golongan muda mendesak golongan tua untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Akhirnya terjadi kesepakatan golongan tua dan golongan muda untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945.
2. Memilih siswa yang akan berperan. Guru membagi siswa kelas V menjadi 2 kelompok yang heterogen. guru menentukan tokoh yang akan diperankan oleh setiap siswa dalam setiap kelompok. Setelah seluruh siswa mendapatkan peran, guru membagikan naskah drama. Siswa berlatih secara berkelompok. Setelah latihan dalam kelompok selesai, siswa menampilkan *role playing* di depan kelas.
3. Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi. Guru menentukan kelompok yang bertugas sebagai penonton. Guru menjelaskan tugas penonton dalam permainan *role playing*.

4. Mengatur panggung. Siswa dan guru mengatur panggung untuk permainan *role playing* pada pertemuan berikutnya. Setelah mengatur panggung, guru mengakhiri pertemuan.
5. Permainan. Permainan *role playing* dilakukan pada pertemuan berikutnya setelah tahap 1 - 4 selesai. Sebelum permainan, guru membagikan lembar observasi. Guru menjelaskan bagaimana cara mengisi lembar observasi. Setelah penonton siap, maka permainan dilaksanakan. Permainan diawali dengan pembacaan narasi oleh guru.
6. Diskusi dan evaluasi. Setelah permainan *role playing* selesai, penonton memaparkan hasil pengamatannya.
7. Permainan berikutnya. Permainan berikutnya dilakukan kelompok yang belum bermain. Kelompok yang telah bermain *role playing* bertugas sebagai penonton yang mengobservasi permainan *role playing*. guru membagikan lembar observasi untuk menuliskan hasil pengamatannya.
8. Diskusi lebih lanjut. Diskusi lebih lanjut digunakan untuk membahas materi lebih dalam. Guru membimbing siswa untuk berdiskusi.
9. Generalisasi. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari dari permainan *role playing* yang dilaksanakan

E. Karakteristik Anak SD

Menurut Piaget (Desmita, 2011: 101) membagi tahap perkembangan kognitif manusia menjadi empat tahap yaitu.

- a. Tahap Sensorimotor (usia 0 – 2 tahun)
Bayi bergerak dari tindakan refleks instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang

dunia melalui pengoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.

- b. Tahap Pra-operasional (usia 2 – 7 tahun)
Anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi indrawi dan tindakan fisik.
- c. Tahap Konkret-operasional (usia 7 – 11 tahun)
Pada saat ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda.
- d. Tahap Operasional formal (usia 11 tahun ke atas)
Remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak, logis dan lebih idealistik.

Mengacu pada teori kognitif Piaget, pemikiran anak-anak SD termasuk dalam tahap pemikiran konkret-operasional, yaitu masa di mana aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya.

Masa anak bersekolah yaitu usia 7-12 tahun. Menurut Dalyono (2005: 97) beberapa ciri pribadi masa ini antara lain: (1) kritis dan realitis, (2) banyak ingin tahu dan suka belajar, (3) ada perhatian terhadap hal-hal yang praktis dan konkret dalam kehidupan sehari-hari, (4) mulai timbul minat terhadap bidang-bidang pelajaran tertentu, (5) sampai umur 11 tahun anak suka minta bantuan kepada orang dewasa dalam menyelesaikan tugas-tugas belajarnya, (6) mendambakan angka-angka raport yang tinggi tanpa memikirkan tingkat prestasi belajarnya, (7) anak suka berkelompok dan memilih teman-teman sebaya dalam bermain dan belajar. Ciri-ciri anak masa kelas tinggi SD (Rita Eka, dkk: 2008: 116) yaitu perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari, ingin tahu, ingin belajar, realitis, dan timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus. Ciri khas siswa dapat dimanfaatkan guru untuk memilih model pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik siswa SD yang senang berkelompok dalam bermain dan belajar, memiliki kemampuan sintetik-analitik, aktif, menemukan sendiri apa yang mereka ingin ketahui, mempunyai minat pada hal-hal kecil, kaya imajinasi dan kreatif dapat terakomodasi dengan model *role playing*. Melalui *role playing* khususnya pada pembelajaran IPS materi Masa Persiapan Kemerdekaan dan Peristiwa Sekitar Proklamasi siswa dapat lebih aktif, berani tampil di depan kelas, kreatif dan imajinatif, serta dapat ikut merasakan bagaimana perjuangan para tokoh untuk mempersiapkan kemerdekaan melalui penghayatan peran tokoh yang mereka mainkan masing-masing.

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. Hasil belajar IPS adalah perubahan kemampuan kognitif dan perubahan sikap siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran memainkan peran dengan langkah-langkah:
 - a. pemanasan (pengantar serta pembahasan cerita dari guru),
 - b. memilih siswa yang akan berperan,
 - c. menyiapkan penonton yang akan mengobservasi,
 - d. mengatur panggung,
 - e. permainan,
 - f. diskusi dan evaluasi,
 - g. permainan berikutnya,
 - h. diskusi lebih lanjut, dan
 - i. generalisasi

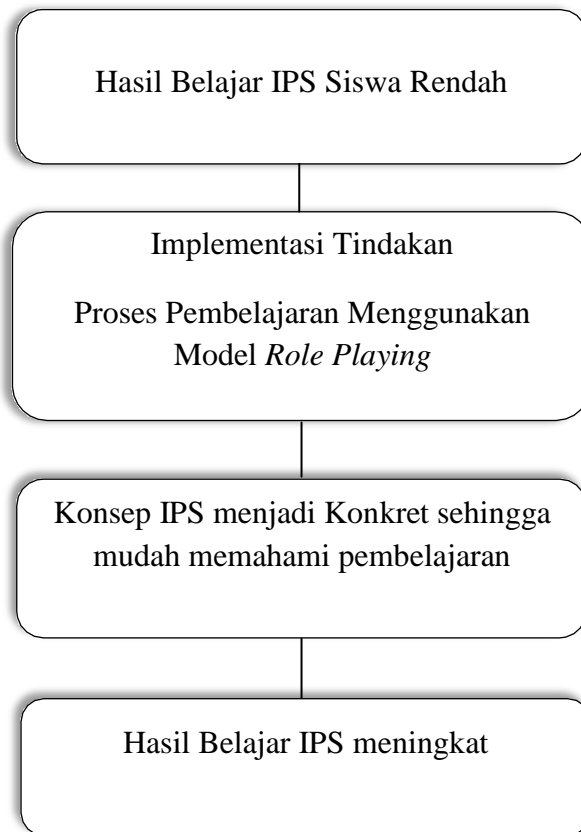
G. KERANGKA PIKIR

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial. Sesuai dengan tingkat perkembangannya, anak usia SD belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh, tetapi anak SD dapat diperkenalkan dengan masalah-masalah sosial dengan pembelajaran IPS. Masalah-masalah sosial merupakan konsep yang abstrak bagi anak usia SD. Karakter anak usia SD adalah operasional konkret, pada saat ini anak akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret saja.

Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak salah satunya dengan bermain peran (*role playing*). *Role Playing* adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali peristiwa sekitar proklamasi. Melalui *role playing* siswa “menjadi orang lain” dan dengan perilaku seperti orang lain/individu lain dan perilaku seperti orang yang diperankannya, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya. *Role Playing* dapat mengkonkretkan peristiwa-peristiwa yang telah berlalu dengan mengalami secara langsung melalui peran-peran yang dimainkan.

Role playing membuat konsep-konsep IPS yang abstrak menjadi konkret, sehingga mempermudah siswa memahami konsep. Siswa dengan mengalami sendiri maka akan lebih mengerti bagaimana perjuangan dalam

mempersiapkan kemerdekaan serta perjuangan untuk memproklamasikan kemerdekaan. Meningkatnya pemahaman siswa mengakibatkan meningkatnya hasil belajar siswa.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas hipotesis tindakan yaitu penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Karangmojo

IV.

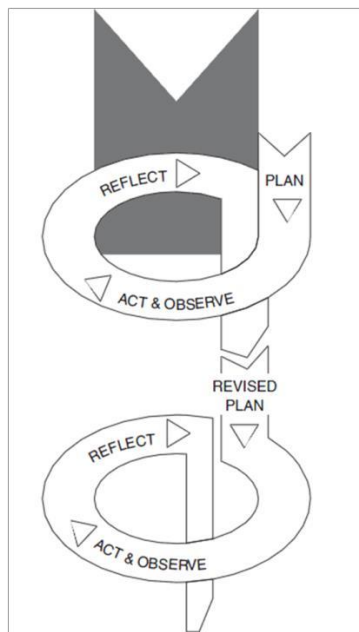
BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolaborasi, yaitu bahwa orang yang akan melakukan tindakan juga harus terlibat dalam penelitian dari awal (Madya, 1994: 27). Penelitian ini akan menciptakan kolaborasi peneliti dan guru kelas V SDN Karangmojo IV. Guru dan peneliti saling bekerjasama untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah di kelas tersebut. Peneliti terlibat sejak perencanaan penelitian, pemantauan, mencatat, dan mengumpulkan data, kemudian menganalisis data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya.

B. DESAIN PENELITIAN

Desain penelitian yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Model Spiral
(Kemmis dan Mc Taggart, 1988: 11)

Pembelajaran IPS pada siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada penelitian ini setiap siklus terdiri dari empat langkah seperti model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Suwarsih Madya, 1994 : 25). Setelah satu siklus selesai dilakukan, siklus selanjutnya dilakukan apabila pada siklus sebelumnya tidak mencapai indikator keberhasilan.

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan sebagai berikut.

a. Menyusun perangkat pembelajaran

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Peneliti menyusun RPP tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran *role playing*. RPP disusun peneliti dengan pertimbangan dari dosen pembimbing dan guru yang bersangkutan. RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

2) Menyusun lembar kerja siswa

Penyusunan lembar kerja siswa (LKS) dilakukan peneliti dengan pertimbangan dari dosen pembimbing dan guru yang bersangkutan.

3) Menyiapkan soal tes

Peneliti menyiapkan soal tes untuk siswa, yaitu tes akhir yang akan diberikan pada akhir setiap siklus. Soal tes dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru yang bersangkutan.

4) Mempersiapkan kegiatan belajar IPS dengan pembelajaran model *role playing*

Peneliti mempersiapkan naskah drama yang akan digunakan dalam pembelajaran menggunakan model *role playing*.

b. Menyusun instrumen penelitian

Peneliti menyusun instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu lembar observasi. Lembar observasi terdiri dari 2 yaitu lembar observasi untuk guru dan lembar observasi untuk siswa. Lembar observasi guru berguna untuk mengetahui aktivitas guru dalam kegiatan belajar menggunakan pembelajaran model *role playing*. Lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui sikap siswa dan keterampilan siswa dalam memerankan tokoh dalam pembelajaran IPS menggunakan model *role playing* di kelas.

2. Tahap Tindakan (*Acting*)

Pada tahap tindakan, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Langkah-langkah yang dilaksanakan guru adalah sebagai berikut.

- a. Membuka pelajaran dengan melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Menyampaikan cerita pengantar drama yang akan dimainkan.
- c. Memilih siswa yang akan berperan dan menyiapkan penonton. Penonton bertugas mengamati teman yang berperan dan menuliskan hasil pengamatannya dalam lembar observasi yang diberikan oleh guru.
- d. Menyiapkan panggung.
- e. Membimbing siswa dalam bermain peran.

- f. Membimbing siswa dalam diskusi dan evaluasi
- g. Membimbing siswa dalam bermain peran.
- h. Membimbing siswa dalam mengeneralisasikan cerita yang dimainkan.
- i. Memberikan soal evaluasi pada akhir siklus
- j. Menutup pembelajaran dengan memberikan pesan moral dan motivasi kepada siswa.

3. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan peneliti selama proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan lembar observasi. Observasi digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas dengan model *role playing*.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi peneliti mengingat, mencermati, mengumpulkan dan menganalisis kembali pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi pada siklus I dijadikan acuan memutuskan rencana tindakan siklus II.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas V Sekolah dasar Negeri Karangmojo IV, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul dengan jumlah siswa 8 orang yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Pertimbangan peneliti mengambil subjek tersebut yaitu kelas V memiliki permasalahan hasil belajar IPS rendah. Objek penelitian ini adalah hasil belajar IPS.

D. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karangmojo IV yang beralamat di Dusun Karangmojo I, Desa Karangmojo, Kecamatan Karangmojo, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta pada semester II tahun pelajaran 2013/2014. SDN Karangmojo IV ini dekat dengan kecamatan, sehingga akses transportasi dan pelayanan umum tidak menjadi kendala.

Pada saat ini SDN Karangmojo IV memiliki 6 ruang kelas untuk 6 rombongan belajar, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Fasilitas lain yang dimiliki SDN Karangmojo IV yaitu ruang kepala sekolah dan guru, ruang perpustakaan, ruang UKS, mushola, dapur, kantin dan gudang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN Karangmojo IV pada semester II tahun pelajaran 2013/2014. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal mata pelajaran IPS. Pada siklus I penelitian dilakukan dalam 2 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Sabtu, 10 Mei 2014. Sementara pertemuan 2 dilaksanakan pada Senin, 12 Mei 2014. Siklus II dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pertemuan 1 dilaksanakan pada Jumat, 16 Mei 2014 dan pertemuan 2 dilaksanakan Sabtu, 17 Mei 2014.

E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Tujuan utama penelitian adalah memperoleh data. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan observasi dan tes.

1. Observasi

Zainal Arifin (2009: 153) mengemukakan observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi atau pengamatan dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar misalnya tingkah laku siswa pada waktu belajar, tingkah laku guru, kegiatan diskusi siswa, partisipasi siswa dalam simulasi, dan penggunaan alat peraga pada waktu mengajar (Nana Sudjana, 2011: 84).

Observasi dalam penelitian ini adalah sikap siswa saat pembelajaran dan keterampilan siswa dalam memerankan tokoh saat pembelajaran IPS dengan model *role playing*, serta observasi aktivitas guru dalam membelajarkan materi IPS dengan model pembelajaran *role playing*.

2. Tes

Menurut Nana Sudjana (2011: 35) tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa. Tes merupakan salah satu cara untuk menaksir kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respons seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal tes. Soal tes diberikan setelah dilakukan tindakan. Soal tes berisi butir soal yang mengukur variabel. Hasil setiap tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui keefektifan tindakan dengan melihat kembali indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini adalah :

1. Model *Role Playing* sebagai variabel bebas.
2. Hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Karangmojo IV, Karangmojo, Gunungkidul sebagai variabel terikat

G. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah, (Suharsimi Arikunto, 2006: 160). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan soal tes.

1. Lembar Observasi/ Lembar pengamatan

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi atau lembar pengamatan aktivitas guru digunakan untuk mengumpulkan data dan mencatat segala aktivitas guru selama proses pembelajaran IPS menggunakan model *role playing* berlangsung. Lembar aktivitas guru diisi oleh observer dengan memberi nilai sesuai dengan rubrik penskoran.

Kisi-kisi instrumen aktivitas guru dalam pembelajaran IPS menggunakan model *role playing* sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-kisi Aktivitas Guru

| No | Indikator | Aspek yang Diamati | Banyak butir |
|--------|---|---|--------------|
| 1 | a. Menyampaikan cerita pengantar | Kemampuan guru menyampaikan cerita pengantar <i>role playing</i> | 1 |
| | b. Memilih siswa yang berperan dan penonton | Kemampuan guru memilih siswa yang berperan dan penonton | 1 |
| | c. Permainan Role Playing | Kemampuan guru dalam membimbing permainan <i>role playing</i> | 1 |
| | d. Diskusi dan Evaluasi | Kemampuan guru dalam membimbing siswa dalam diskusi dan mengevaluasi permainan <i>role playing</i> | 1 |
| | e. Generalisasi | Kemampuan guru membimbing siswa untuk menggeneralisasikan materi dan nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran <i>role playing</i> | 1 |
| Jumlah | | | 5 butir |

b. Lembar Observasi Siswa

Lembar observasi atau lembar pengamatan siswa digunakan untuk mengumpulkan data dan mencatat sikap siswa selama pembelajaran IPS dan keterampilan siswa dalam memerankan tokoh dengan model pembelajaran *role playing*. Lembar observasi siswa diisi oleh observer dengan memberi nilai sesuai dengan rubrik pensekoran. Kisi-kisi penilaian sikap siswa (afektif) sebagai berikut.

Tabel 5. Kisi-kisi penilaian afektif (sikap siswa)

| No | Tingkat | Aspek | Indikator |
|----|-------------------------------|-------------------------------|---|
| 1 | Penerimaan | 1.1 Kesadaran | Mengikuti pembelajaran IPS dengan model <i>role playing</i> |
| | | 1.2 Kemauan menerima | Menyukai pembelajaran IPS dengan model <i>role playing</i> |
| | | 1.3 Pemusatan Perhatian | Memberi perhatian terhadap penjelasan guru mengenai cerita dan materi |
| 2 | Partisipasi | 2.1 Kesiediaan menanggapi | Melaksanakan perintah dari guru |
| | | 2.2 Kemauan menanggapi | Menjawab pertanyaan yang diajukan guru |
| | | 2.3 Kepuasan dalam menanggapi | Mengajukan pertanyaan kepada guru |
| 3 | Penilaian/ Penentuan sikap | 3.1 Penerimaan suatu nilai | Menunjukkan rasa senang dengan peraturan yang disepakati saat pembelajaran |
| | | 3.2 Pemilihan suatu nilai | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan peraturan yang disepakati |
| | | 3.3 Keterikatan/ Menyepakati | Menyatakan pendapat mengenai nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran <i>Role Playing</i> |

2. Soal Tes

Soal tes diberikan setiap akhir siklus bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan model *role playing*. Penyusunan soal tes kognitif dalam penelitian ini meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

Tabel 7. Kisi-Kisi Soal Tes Siklus I

| Kompetensi Dasar | Indikator | Pilihan Ganda | | | Essay | | | Butir Soal |
|---|---|---------------------|-------|---------|-------|----|--------|------------|
| | | C1 | C2 | C3 | C1 | C2 | C3 | |
| 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia | 2.2.1 Mengi-dentifikasi usaha-usaha dalam mempersiapkan kemerdekaan dengan pembentukan BPUPKI | 1, 3, 4, 6, 25 | 2, 35 | | | | | 9 |
| | 2.2.2 Mengi-dentifikasi sidang-sidang yang dilakukan BPUPKI dalam mempersiapkan kemerdekaan | 5, 9, 17, 21, 24 | | | | | | 5 |
| | 2.2.3 Menye-butkan tokoh-tokoh yang menyampai-kan rumusan dasar negara | 10, 11, 12, 15, 16, | | | | | | 5 |
| | 2.2.4 Mengi-dentifikasi peristiwa perumusan Piagam Jakarta dan tokoh-tokoh yang terlibat | 13, 14, 18, 19, 23 | 20 | | | | | 6 |
| | 2.2.5 Menjelas-kan tugas BPUPKI dan pentingnya dasar negara | | | | | | | 2 |
| | 2.2.6 Mengi-dentifikasi peristiwa setelah BPUPKI dibubarkan | 26, 28, 29, 30, 31 | 27 | | | | | 6 |
| | 2.2.7 Memberi contoh cara menghargai jasa para tokoh dalam merumuskan dasar negara | | | 22, 32, | | | 37 | 3 |
| | 2.2.8 Menun-jukkan sikap menghargai jasa para pahlawan | | | 33, 34 | | | 38, 39 | 4 |
| | Jumlah soal | | | | | | | 40 |

Tabel 8. Kisi-kisi Soal Tes Siklus II

| Kompetensi Dasar | Indikator | Pilihan Ganda | | | Essay | | | Butir Soal |
|--|---|-----------------------------------|----------------|-----|-------|----|----------------|------------|
| | | C1 | C2 | C3 | C1 | C2 | C3 | |
| 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia | 2.3.1 Mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat pertemuan Dalat | 2 | 1 | | | | | 2 |
| | 2.3.2 Menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat pertemuan di Dalat | 3 | | | | | | 1 |
| | 2.3.3 Mengidentifikasi-kasi peristiwa menjelang proklamasi saat mendengar kekalahan Jepang | 4, 5, 8 | 6,7,9 | | | | | 6 |
| | 2.3.4 Mengidentifikasi-kasi peristiwa penting pada saat Rengasdengklok | 16 | 11, 12, 13, 17 | | | | | 5 |
| | 2.3.5 Menyebutkan tokoh-tokoh dalam peristiwa mendengar kekalahan Jepang dan peristiwa Rengasdengklok | 10, 14, 15 | | | | | | 3 |
| | 2.3.6 Mengidentifikasi-kasi peristiwa perumusan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia | 19 | 27, 33 | | | | | 3 |
| | 2.3.7 Mengidentifikasi-kasi peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia | 24, 28 | 23, 31 | | | | | 4 |
| | 2.3.8 Menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam penyusunan teks proklamasi dan tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia | 18,20, 21, 22, 25, 26, 29, 30, 32 | | | | | | 7 |
| | 2.3.9 Memberi contoh cara menghargai jasa tokoh dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia | | | 34, | | | 36 | 3 |
| | 2.3.10 Menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan | | | | | | 37, 38, 39, 40 | 4 |
| Jumlah | | | | | | | | 40 |

H. UJI VALIDITAS INSTRUMEN

Validitas adalah ketepatan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) yaitu menggunakan pendapat ahli (*experts judgement*). Mengukur validitas instrumen tes pada penelitian ini, peneliti mengkonsultasikan instrumen tes kepada dosen ahli yang berkompeten yaitu Sekar Purba Kawuryan. M. Hum untuk menilai valid atau tidaknya instrumen yang telah dibuat.

Pada konsultasi pertama, peneliti mengajukan instrument soal tes beserta kisi-kisi, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), instrument aktivitas guru, dan instrument observasi sikap siswa. Dosen ahli menyarankan soal tes pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3) disusun berurutan dan perlu ditambah soal uraian. Dalam RPP tujuan pembelajaran disesuaikan dengan aktivitas siswa dan tingkatan sikap siswa harus sesuai dengan tingkatan kemampuan kognitif yang ditentukan. Aktivitas guru yang perlu dicantumkan dalam lembar observasi adalah ciri khusus dari pembelajaran *role playing*, kegiatan awal dan akhir tidak perlu dicantumkan. Aspek dalam instrument observasi sikap dijabarkan sesuai dengan tingkatannya dan indikator disesuaikan dengan aspeknya.

Pada konsultasi kedua, peneliti menyerahkan instrument yang telah diperbaiki dan menyerahkan instrument soal dan RPP untuk siklus II. Saran untuk instrument soal tes dan RPP dari dosen ahli adalah peneliti diminta untuk menyesuaikan dengan instrument soal tes dan RPP siklus I, C1- C3 berurutan dan

pembelajaran disesuaikan dengan aktivitas siswa. Instrumen yang peneliti ajukan disetujui oleh dosen ahli.

I. TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian ini terdapat 2 jenis data yang diperoleh yaitu data hasil observasi dan data hasil tes.

1. Analisis Data Observasi

Data hasil observasi yang diperoleh dihitung untuk mengetahui sejauh mana sikap siswa dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran menggunakan model *role playing*, serta untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru menggunakan model *role playing*.

Analisis data sikap siswa menggunakan empat kategori, skor maksimal adalah 4 dan jumlah aspek yang diteliti yaitu 9, sehingga skor keseluruhan adalah $4 \times 9 = 36$.

Kriteria penilaian:

Amat baik = 30 – 36

Baik = 23 – 29

Cukup = 16 – 22

Kurang = 9 – 15 (Sugiono, 2011:141-144)

Analisis data tentang aktivitas guru dalam pembelajaran IPS menggunakan model *role playing* menggunakan

$$p = \frac{\text{jumlah skor yang dipilih}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Nur Asma, 2006: 137)

Untuk kriteria nilai persentase digunakan kriteria sebagai berikut:

| | | | |
|-----|---|------|------------------------------------|
| 0 | - | 20% | = kurang sekali |
| 21% | - | 40% | = kurang |
| 41% | - | 60% | = cukup |
| 61% | - | 80% | = baik |
| 81% | - | 100% | = sangat baik (Arikunto, 2005: 44) |

2. Analisis Data Hasil Tes

Data hasil tes siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara mencari nilai rerata tes setiap akhir siklus. Nilai yang diperoleh siswa dari hasil tes evaluasi kemudian dicari rerata dan dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Karangmojo IV setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Cara untuk mengetahui kenaikan hasil belajar adalah dengan menghitung rerata nilai siswa yang berhasil memperoleh nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari jumlah kelas itu. Untuk mencari perhitungan rerata secara klasikal dari sekumpulan nilai yang diperoleh, peneliti menggunakan rumus *Mean (X)*, menurut Anas Sudjiono (2009: 81) sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M_x = Mean (rata-rata yang dicari)

\sum = Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada

N = *Number of Cases* (banyaknya skor-skor itu sendiri)

Cara untuk mengetahui kenaikan hasil belajar siswa adalah dengan menghitung prosentasi siswa yang berhasil memperoleh nilai KKM atau di atas KKM dari jumlah siswa di kelas itu. Hasil tes siklus I akan dibandingkan

dengan hasil tes siklus berikutnya. Jika terdapat kenaikan prosentasi siswa yang lulus KKM pada siklus I sampai siklus II, maka dapat dikatakan pembelajaran menggunakan model role playing meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Rumus untuk menghitung prosentasi siswa yang lulus adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase yang dicari

f = frekuensi yang sedang dicari persentasinya (dalam hal ini adalah jumlah siswa yang mencapai nilai KKM)

N = jumlah frekuensi/ banyaknya individu dalam subjek penelitian

(Anas Sudjiono, 2009: 43)

Setelah mencari rerata dan persentase ketuntasan siswa, untuk menentukan klasifikasi hasil belajar yaitu dengan kriteria penilaian kecakapan akademik maka terlebih dahulu dikonsultasikan dengan SDN Karangmojo IV. Menurut Eko Putro Widyoko, (2009: 242) “Standar ketuntasan komponen kecakapan akademik tersebut bersifat tentatif dalam arti sekolah dapat menentukan standar ketuntasan yang berbeda sesuai dengan target maupun karakteristik sekolah yang bersangkutan”.

Tabel 8. Kriteria Pencapaian Kecakapan Akademik

| No | Interval | Klasifikasi |
|----|----------|-------------|
| 1 | 0 – 55 | Kurang |
| 2 | 56 – 70 | Cukup Baik |
| 3 | 71 – 85 | Baik |
| 4 | 86 – 100 | Sangat Baik |

J. KRITERIA KETUNTASAN

Penelitian dikatakan berhasil jika 75% siswa memiliki hasil belajar melampaui KKM yaitu ≥ 70 dan mencapai kriteria sikap “baik”.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini dipaparkan hasil penelitian dilengkapi dengan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Karangmojo IV. Hasil yang dipaparkan adalah data pelaksanaan tindakan setiap siklus menggunakan model pembelajaran *role playing*. Tindakan ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan atau 4 jam mata pelajaran.

1. Deskripsi Awal Pra Tindakan

Kondisi awal sikap siswa kelas V dalam pembelajaran IPS di SDN Karangmojo IV yaitu siswa kurang berminat, sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan, dan siswa pasif. Dalam pembelajaran guru belum pernah menggunakan model pembelajaran *role playing*, guru kebanyakan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan. Sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Karangmojo IV masih sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari nilai pra tindakan yang diperoleh dari nilai ulangan harian siswa. Berikut data yang diperoleh sebelum tindakan dilakukan.

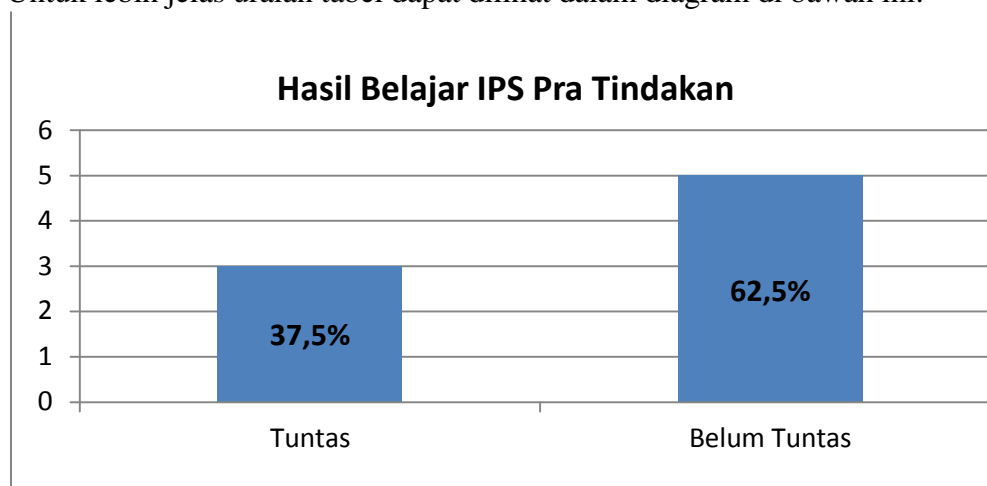
Tabel 9. Hasil Belajar IPS Pra Tindakan

| Jumlah Siswa | Ketuntasan | | Persentase | | Rata-rata |
|--------------|------------|----|------------|------|-----------|
| | T | BT | T | BT | |
| 8 | 3 | 5 | 37,5 | 62,5 | 64,6 |
| KKM = 70 | | | | | |

Sumber : Lampiran 20

Berdasarkan tabel di atas diketahui dari 8 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan hanya 3 siswa (37,5%), sedangkan yang belum tuntas 5 siswa (62,5%). Rata-rata siswa masih di bawah KKM yang ditentukan yaitu 64,6.

Untuk lebih jelas uraian tabel dapat dilihat dalam diagram di bawah ini.



Gambar 3 . Diagram Hasil Belajar IPS Pra Tindakan

2. Pelaksanaan Tindakan

a. Deskripsi Tindakan Siklus I

1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada perencanaan siklus I peneliti melakukan beberapa kegiatan, yaitu.

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran *role playing*.(lihat lampiran 4 dan 5).
- b) Menyusun lembar kerja siswa (lihat lampiran 18).
- c) Menyiapkan soal tes.
- d) Menyiapkan naskah drama (lihat lampiran 2).

- e) Menyusun instrumen penelitian (lihat lampiran 8, 14, dan 16) .

2) **Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan model *role playing* sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Tindakan dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada Sabtu, 10 Mei 2014 pukul 09.00 sampai 10.10. Materi pada pertemuan pertama yaitu pembentukan BPUPKI, penyusunan dasar negara, dan sikap yang dapat diteladani dari para tokoh penyusun dasar negara. Pertemuan kedua dilaksanakan pada Senin, 12 Mei 2014 pukul 09.35 sampai 10.45. Materi pada pertemuan kedua sama dengan pertemuan pertama yaitu pembentukan Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI), penyusunan dasar negara, dan sikap yang dapat diteladani dari para tokoh penyusun dasar negara. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam 2 jam pelajaran (70 menit) pada setiap pertemuan.

a) **Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama materi yang diajarkan tentang pembentukan BPUPKI, sidang BPUPKI, dan sikap-sikap yang diteladani dari para tokoh perumus dasar negara. Pada kegiatan awal, proses pembelajaran diawali dengan mengkondisikan siswa tenang, karena pembelajaran dilaksanakan pada jam ke 4 dan 5 setelah istirahat. Guru mengajukan pertanyaan mengenai tanggal kemerdekaan bangsa Indonesia. Kemudian guru mengaitkan pertanyaan dengan pengetahuan yang

sudah dimiliki siswa sebelumnya. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam pembelajaran IPS kali ini. Siswa sedikit gaduh, guru mengajukan pertanyaan apakah pembelajaran ini akan dilanjutkan atau tidak. Akhirnya, siswa dan guru menyepakati peraturan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu siswa aktif bertanya, siswa konsentrasi mengikuti pembelajaran, dan siswa menghargai orang yang sedang berbicara. Guru menjelaskan pembelajaran menggunakan model *role playing*. *Role playing* merupakan model yang belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPS, siswa berantusias untuk melaksanakan pembelajaran.

Memasuki kegiatan inti, guru melaksanakan tahap 1 *role playing* pemanasan. Pemanasan dilakukan dengan menceritakan penderitaan bangsa Indonesia akibat penjajahan yang mendorong bangsa Indonesia untuk merdeka. Jepang menjanjikan kemerdekaan bagi bangsa Indonesia, hal tersebut diwujudkan dengan pembentukan BPUPKI. BPUPKI bertugas mempersiapkan kelengkapan bangsa Indonesia saat merdeka. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan cerita yang diketahui tentang penjajahan Jepang.

Guru membagi siswa dalam 2 kelompok secara heterogen (anggota kelompok dibagi berdasarkan tingkat kemampuan dalam belajar, sehingga dalam kelompok terdapat siswa yang pintar, sedang, dan kurang). Setiap kelompok beranggotakan 4 siswa. Kelompok 1 beranggotakan SHM, RVA, AMO, BAZ. Kelompok 2 beranggotakan

SYA, MAS, DCW, ARF. Guru membagikan naskah drama yang akan dimainkan. Guru menentukan peran yang akan dimainkan oleh siswa. tokoh yang terdapat dalam permainan role playing ini adalah Bung Karno, Radjiman Wedyodiningrat, Muh Yamin, Supomo. Pembagian peran yang dilakukan guru berdasarkan karakter siswa. Pembagian peran pada kelompok 1 yaitu Bung Karno diperankan oleh AMO, Radjiman Wedyodiningrat diperankan oleh SHM, Muh Yamin diperankan oleh RVA, Supomo diperankan oleh BAZ. Pembagian peran kelompok 2 yaitu Bung Karno diperankan oleh MAS, Radjiman Wedyodiningrat diperankan oleh SYA, Muh Yamin diperankan oleh DCW, Supomo diperankan oleh ARF. Siswa latihan membaca naskah drama. Lihat (lampiran 27 halaman 184).

Setelah siswa memperoleh peran, siswa berlatih memainkan drama sesuai dengan naskah yang diberikan. Naskah drama lihat lampiran 25 halaman 175. Guru membimbing siswa dalam berlatih. Saat siswa mengalami kesulitan dalam memainkan peran atau intonasi percakapan, guru memberikan contoh. Setelah berlatih secara berkelompok, siswa mencoba memainkan *role playing* di depan kelas. Saat mencoba memainkan *role playing* di depan kelas, siswa masih menggunakan teks karena belum semua percakapan dihafal. Lihat (lampiran 27). Saat kelompok 1 memainkan role playing, kelompok 2 mengamati. Setelah kelompok 1 memainkan *role playing* selesai, kelompok 2 menyampaikan kekurangan dalam hal penjiwaan tokoh-

tokoh yang diperankan kelompok 1. Kelompok 2 bergantian berlatih memainkan *role playing* di depan kelas, kelompok 1 mengamati permainan yang dilakukan kelompok 2. Setelah permainan selesai, kelompok 1 menyampaikan hasil pengamatannya. Tujuan setiap kelompok menyampaikan kekurangan dalam penjiwaan tokoh yaitu dengan penjiwaan yang tepat diharapkan materi pembelajaran dapat tersampaikan khususnya sikap-sikap para tokoh.

Setelah latihan selesai, siswa kembali duduk di tempatnya masing-masing. Guru menentukan kelompok yang menjadi penonton pada permainan *role playing* yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. Guru menjelaskan tugas penonton yaitu mengamati permainan yang dilakukan kelompok lain dan menuliskan hasil pengamatannya dalam lembar observasi yang disediakan. Penonton menuliskan peristiwa yang terjadi, tokoh yang terlibat, dan nilai-nilai yang dapat diteladani dari peristiwa maupun tokoh-tokoh. Setelah menentukan penonton, guru dan siswa menyiapkan panggung. Meja diatur melingkar agar ruangan di depan lebih luas untuk permainan *role playing*.

Di akhir pertemuan, guru berpesan kepada siswa untuk berlatih drama di rumah agar permainan *role playing* pada pertemuan berikutnya sudah hafal dan dapat menjiwai tokoh-tokoh yang diperankan. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk giat belajar. Guru menutup pembelajaran IPS dengan salam penutup.

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada Sabtu, 10 Mei 2014 pada jam pukul 09.00 sampai 10.10 dengan materi pembentukan BPUPKI, penyusunan dasar negara dan sikap yang dapat diteladani dari para tokoh penyusun dasar negara.

Kegiatan awal dimulai dengan guru menyampaikan salam dan mempresensi secara klasikal. Guru memberikan lagu motivasi untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Lagu motivasi yang dinyanyikan adalah “ Kalau Kau Ingin Pintar”. Setelah siswa bernyanyi suasana menjadi gaduh, guru mengingatkan tentang peraturan yang disepakati sebelumnya pada pertemuan pertama. Guru mengajukan pertanyaan apa kepanjangan dari BPUPKI. Siswa menjawab pertanyaan secara bersama-sama. Tujuan kegiatan bertanya untuk menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan pembelajaran yang akan dilakukan.

Guru mengajukan pertanyaan apakah siswa-siswa sudah siap dengan permainan *role playing* yang akan dilakukan. Siswa menjawab siap dan bersemangat untuk melakukan *role playing*. Sesuai dengan kesepakatan pada pertemuan pertama, penonton pada *role playing* sesi 1 adalah kelompok 2. Guru membagikan lembar kerja siswa (LKS) untuk menuliskan hasil pengamatan yang dilakukan. Penonton menuliskan hasil pengamatan mengenai peristiwa, tokoh yang terlibat dan nilai-nilai yang dapat diteladani. Kelompok 1 memainkan *role*

playing di depan kelas. Pembagian peran pada kelompok 1 yaitu Bung Karno diperankan oleh AMO, Radjiman Wedyodiningrat diperankan oleh SHM, Muh Yamin diperankan oleh RVA, Supomo diperankan oleh BAZ.

Pada kegiatan inti siswa memainkan drama. Permainan diawali dengan pembacaan narasi oleh guru. Radjiman Wedyodiningrat (SHM) berpidato dalam pembukaan sidang BPUPKI tanggal 29 Mei 1945. Radjiman meminta masukan dari para tokoh dalam penyusunan dasar negara. Pada 30 Mei 1945, Muh Yamin (RVA) menyampaikan gagasannya tentang dasar negara. Pada 31 Mei 1945, Supomo (BAZ) menyampaikan gagasannya tentang dasar negara. Sidang dilanjutkan pada 1 Juni 1945, pada terakhir Bung Karno menyampaikan gagasannya. Gagasan Bung Karno diberi nama Pancasila (lihat lampiran 27 halaman 185). Pada 22 Juni 1945 Panitia Sembilan melaporkan telah menyusun dasar negara yang disebut Piagam Jakarta. Pada 10-17 Juli 1945 dilaksanakan sidang BPUPKI II. Dalam sidang tersebut, Bung Karno(AMO) melaporkan hasil kerja panitia.

Setelah permainan *role playing* sesi 1 selesai, siswa kembali duduk di tempatnya. Kelompok 2 menyampaikan hasil pengamatannya mengenai peristiwa, tokoh yang terlibat dan nilai-nilai yang dapat diteladani. Guru menuliskan hasil pengamatan kelompok 2 di papan tulis untuk mempermudah urutan peristiwa yang terjadi. Setelah seluruh

hasil pengamatan disampaikan, dilanjutkan dengan permainan *role playing* sesi 2.

Permainan *role playing* sesi 2 diawali dengan pembacaan narasi oleh guru, siswa yang berperan bersiap-siap di depan. Setelah pembacaan narasi selesai, siswa masuk dan melakukan dialog. Radjiman Wedyodiningrat (SYA) berpidato dalam pembukaan sidang BPUPKI tanggal 29 Mei 1945. Pada 30 Mei 1945, Muh Yamin (DCW) menyampaikan gagasan tentang dasar negara. Supomo (ARF) menyampaikan gagasannya tentang dasar negara pada 31 Mei 1945. Pada saat ARF memerankan Supomo, ARF tidak hafal teks drama. Guru mengingatkan dialog yang seharusnya diucapkan ARF. Setelah guru memancing dengan dialog, permainan *role playing* kembali lancar. Sidang dilanjutkan pada 1 Juni 1945, pada terakhir Bung Karno menyampaikan gagasannya. Setelah sidang I dibentuk Panitia Sembilan untuk membahas dasar negara. Pada 22 Juni 1945 Panitia Sembilan melaporkan telah menyusun dasar negara yang disebut Piagam Jakarta atau Jakarta Charter. Pada 10-17 Juli 1945 dilaksanakan sidang BPUPKI II. Dalam sidang tersebut, Bung Karno (MAS) melaporkan hasil kerja panitia. Setelah kelompok 2 selesai memainkan *role playing*, kelompok 1 menyampaikan hasil pengamatannya.

Setelah permainan *role playing* sesi 2 selesai, kelompok 1 menyampaikan hasil pengamatannya. Siswa dalam kelompok 1 berebut untuk menyampaikan hasil pengamatannya. Kelompok 1 ini

melengkapi hasil pengamatan kelompok 2, kelompok 1 menyampaikan nilai-nilai yang masih belum disampaikan kelompok 2 pada diskusi pertama. Guru membimbing untuk menemukan nilai-nilai yang belum disampaikan oleh siswa dengan cara membacakan dialog para tokoh. Seluruh siswa dalam diskusi kedua sangat berantusias, namun pertanyaan masih didominasi siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi.

Setelah diskusi kedua, guru dan siswa menyimpulkan materi dan nilai-nilai yang dapat diteladani dari para tokoh (lampiran 27 halaman 185). Siswa menulis kesimpulan dalam lembar yang telah disediakan oleh guru. Kesimpulan yang ditulis siswa runtut sesuai dengan terjadinya peristiwa penyusunan dasar negara. Diharapkan dengan menuliskan kesimpulan, siswa lebih memahami peristiwa penyusunan dasar negara, tokoh-tokoh yang terlibat, dan nilai-nilai yang dipelajari dari para tokoh.

Sebelum pelajaran ditutup, siswa mengerjakan tes hasil belajar siklus 1. Siswa tenang mengerjakan soal tersebut. Setelah selesai mengerjakan soal, guru memberikan refleksi dengan memberikan kesempatan bertanya kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami. Guru menutup pelajaran dengan salam penutup.

c) Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi siklus I pada pertemuan pertama perhatian siswa terhadap materi pelajaran IPS rendah, siswa kurang

fokus saat guru menjelaskan model pembelajaran yang digunakan dan cerita pengantar permainan *role playing*. Siswa melaksanakan perintah guru meskipun masih ada siswa yang menggerutu saat melaksanakan perintah. Saat berlatih siswa masih bermalas-malasan untuk menghafal teks drama. Tanya jawab didominasi siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi. Saat menyepakati peraturan selama pembelajaran siswa senang dan mematuhi peraturan meskipun dalam pelaksanaannya siswa terkadang melanggar peraturan. Saat menyampaikan pendapat mengenai peraturan selama pembelajaran masih didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi.

Pada pertemuan kedua, saat permainan *role playing* dilakukan siswa lebih berantusias dibandingkan dengan pertemuan pertama. Siswa senang dengan permainan *role playing* yang dilakukan. Siswa yang berperan sebagai penonton benar-benar memperhatikan permainan *role playing*. Saat diskusi berlangsung, siswa lebih aktif, meskipun siswa terkadang kurang tepat saat menyampaikan hasil pengamatannya. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mempunyai akademik sedang dan rendah terlebih dahulu untuk menyampaikan hasil pengamatannya. Siswa mengalami kesulitan untuk menentukan nilai-nilai yang dapat diteladani dari peristiwa dan tokoh-tokoh. Siswa kurang menghargai pendapat orang lain, hal ini ditunjukkan saat seorang siswa menyampaikan hasil pengamatannya siswa lain kurang memperhatikan. Kemampuan siswa untuk bertanya kepada guru masih

rendah, hanya siswa yang berkemampuan akademik tinggi saja yang aktif bertanya. Saat diberikan evaluasi akhir siklus, siswa mengerjakan dengan tenang.

Berikut ini hasil belajar ranah afektif siklus I.

Tabel 10. Sikap Siswa dalam Pembelajaran IPS Siklus I

| No | Nama Siswa | Aspek | | | | | | | | | Skor | Kri-teria |
|----|------------|------------|-----|-----|-------------|-----|-----|-------------------------------|-----|-----|------|-----------|
| | | Penerimaan | | | Partisipasi | | | Penilaian/ Penentuan Sikap | | | | |
| | | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | | |
| 1 | RVA | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 17 | C |
| 2 | AMO | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 25 | B |
| 3 | ARF | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 23 | B |
| 4 | BAZ | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 17 | C |
| 5 | DCW | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 27 | B |
| 6 | MAS | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 22 | C |
| 7 | SHM | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 27 | B |
| 8 | SYA | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 27 | B |

Keterangan : A = Amat Baik B = Baik C = Cukup

Berdasarkan data di atas sebanyak 5 siswa (62,5%) mencapai kriteria baik dan 3 siswa (37,5%). Siswa RVA, BAZ, dan MAS mencapai kriteria cukup, mereka kurang berantusias mengikuti pembelajaran IPS. Partisipasi dalam pembelajaran RVA, BAZ, dan MAS kurang, mereka menjawab pertanyaan yang diajukan guru namun belum tepat dan aktif bertanya namun tidak terkait dengan pembelajaran yang dilakukan. Penilaian/ penentuan sikap RVA dan BAZ kurang menyetujui dan tidak menyatakan pendapat mengenai peraturan yang disepakati.

Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru saat dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *role*

playing. Pelaksanaan pada pertemuan pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran sekilas. Penjelasan guru mengenai model pembelajaran *role playing* kurang dipahami siswa, guru harus mengulang penjelasan mengenai *role playing*. Penyampaian cerita pengantar *role playing* yang disampaikan oleh guru kurang menarik perhatian siswa. Guru membagi kelompok secara heterogen. Guru menentukan peran yang akan diperankan oleh siswa berdasarkan karakter yang dimilikinya, namun dalam pelaksanaan *role playing* anggota kelompok 2 kurang dapat bekerja sama.

Pada pertemuan kedua guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran. Sebelum permainan *role playing* dilaksanakan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai permainan *role playing* yang akan dilaksanakan. Tanggapan siswa cukup bagus, beberapa siswa mengajukan pertanyaan kepada guru. Siswa yang bertanya tidak didominasi siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi saja. Guru membimbing siswa saat terjadi kemacetan permainan karena seorang siswa tidak menghafal teks drama. Guru membuat suasana hidup saat diskusi. Guru mengarahkan siswa untuk menentukan sikap yang dapat diteladani sesuai dengan peristiwa yang terjadi. Saat generalisasi atau kesimpulan, guru berdiskusi dengan siswa untuk menekankan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru memberikan ringkasan materi.

Dari data observasi diperoleh skor aktivitas guru yaitu 13 (86,67%) dari skor maksimal 15 (lampiran 23 halaman 172). Aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan model *role playing* sangat baik meskipun belum sempurna. Tahapan *role playing* dilaksanakan guru dengan baik namun dalam penyampaian cerita pengantar masih kurang jelas.

Tes siklus I digunakan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan dengan model *role playing*. Tes hasil belajar siklus I diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 11. Tes Hasil Belajar Siklus I

| Jumlah Siswa | Ketuntasan | | Persentase (%) | | Keterangan |
|-----------------------|------------|--------------|----------------|------------------|------------|
| | Tuntas | Belum Tuntas | Tuntas (%) | Belum Tuntas (%) | |
| 8 | 5 | 3 | 62,5 | 37,5 | |
| Nilai Tertinggi | | | | | 90 |
| Nilai Terendah | | | | | 58 |
| Rata-rata Nilai Siswa | | | | | 74,75 |

Sumber : Lampiran 21

Dari data di atas, siswa yang telah tuntas atau mencapai KKM (nilai ≥ 70) sebanyak 5 siswa (62,5%). Siswa yang belum tuntas sebanyak 3 siswa (37,5%). Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90 dan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 58. Rata-rata nilai siswa dalam tes belajar siklus 1 ini sebesar 74,75. Perbandingan hasil belajar IPS pra tindakan dengan siklus I sebagai berikut.

Tabel 12. Perbandingan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V

| Ketuntasan | | | |
|------------------|------|--------------|------|
| Pra Tindakan (%) | | Siklus I (%) | |
| T | BT | T | BT |
| 3 | 5 | 5 | 3 |
| 37,5 | 62,5 | 62,5 | 37,5 |
| Rata-rata Kelas | | | |
| Pra Tindakan (%) | | Siklus I (%) | |
| 64,6 | | 74,75 | |

Keterangan : T= Tuntas

BT= Belum Tuntas

Sumber : Lampiran 21

Dari data di atas, siswa yang tuntas atau mencapai KKM (nilai ≥ 70) sebanyak 3 siswa (37,5%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa (62,5%). Setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi kenaikan jumlah siswa yang tuntas. Jumlah siswa yang tuntas 5 siswa (62,5%). Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas mengalami penurunan, jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 3 siswa (37,5%). Kenaikan jumlah siswa yang tuntas pra tindakan dan setelah tindakan siklus I sebesar 25% (dari 37,5% menjadi 62,5%).

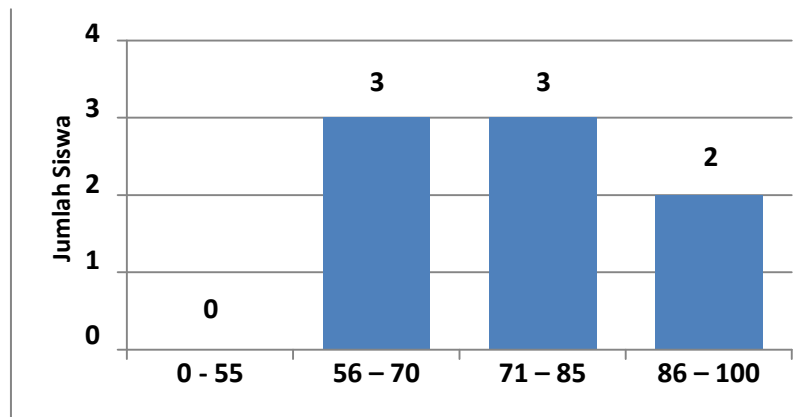
Untuk mengetahui tingkat hasil belajar IPS siswa kelas V yaitu dengan klasifikasi kecakapan akademik. Klasifikasi hasil belajar IPS kelas V pada siklus I dapat disajikan dalam tabel berupa frekuensi perolehan nilai dengan rentang nilai sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Belajar Pada Siklus I

| No | Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|----|----------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | 0 - 55 | Kurang | 0 | 0 |
| 2 | 56 – 70 | Cukup Baik | 3 | 37,5 |
| 3 | 71 – 85 | Baik | 3 | 37,5 |
| 4 | 86 – 100 | Sangat Baik | 2 | 25 |

Sumber : Lampiran 21

Berdasarkan data pada tabel diatas akan disajikan dalam bentuk histogram klasifikasi hasil belajar IPS pada siklus I seperti berikut.



Gambar 4. Histogram Klasifikasi Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan data hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Karangmojo IV setelah dilakukan tindakan, dapat dijelaskan hasil tes menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90 sedangkan nilai terendah 58, dengan nilai rata-rata sebesar 74,75. Siswa yang memiliki nilai 56-70 sebanyak 3 orang (37,5%), nilai 71-85 sebanyak 3 orang (37,5%) dan nilai 86-100 sebanyak 2 orang (25%). Dari data tersebut diketahui bahwa siswa kelas V yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang mendapat nilai ≥ 70 terdapat 6 siswa (62,5%).

Berdasarkan data itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *role playing* sudah cukup baik meskipun hasilnya masih kurang maksimal. Oleh karena itu, hasil ini digunakan sebagai perbaikan tindakan selanjutnya menggunakan model pembelajaran *role playing* guna meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

d) **Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti secara umum pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *role playing* pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Karangmojo IV sudah cukup baik meskipun belum maksimal. Berikut adalah refleksi pada siklus I.

(1) Siswa

- (a) Siswa belum seluruhnya berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan siswa dalam menjawab dan bertanya masih rendah. Tanya jawab didominasi siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi.
- (b) Waktu untuk berlatih bagi siswa ditambah agar tidak terjadi kemacetan saat *role playing* berlangsung.
- (c) Sebanyak 3 siswa (37,5%) belum mencapai KKM (nilai <70).
- (d) Jumlah siswa yang mencapai KKM kurang dari 75%. Siswa yang mencapai KKM atau tuntas belajar sebanyak 5 siswa (62,5%).

(2) Kemampuan guru

- (a) Kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran menggunakan model *role playing* belum maksimal. Guru baru mengenal model pembelajaran ini dan baru mempraktekannya pertama kalinya, sehingga masih terdapat

kekurangan terutama dalam menyampaikan cerita pengantar untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai tokoh dan karakternya.

- (b) Guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan 2.
- (c) Kemampuan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa kurang menyeluruh. Ini dibuktikan masih ada siswa yang tidak fokus dalam kegiatan pembelajaran dan bermain sendiri.
- (d) Guru lebih memancing dan mengarahkan siswa untuk mengaktifkan siswa yang masih pasif.

Siklus II merupakan penyempurnaan dari siklus I. Konsep dan model pembelajaran IPS pada siklus II sama dengan yang digunakan pada siklus I, akan tetapi telah dimodifikasi dan disempurnakan berdasarkan hasil refleksi, maka dilakukan perbaikan-perbaikan pada proses pembelajaran sesuai dengan refleksi pada siklus I.

b. Deskripsi hasil penelitin siklus II

1) Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada perencanaan siklus II peneliti melakukan beberapa kegiatan, yaitu.

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pada kegiatan awal, guru memusatkan perhatian siswa agar semua petunjuk dan penjelasan

mengenai model pembelajaran yang akan dilaksanakan diterima baik oleh siswa.

- b) Guru dan siswa mendiskusikan karakter tokoh dengan memperhatikan gambar tokoh yang terdapat di buku siswa. Saat kegiatan diskusi, guru memberikan kesempatan kepada anak yang lebih pasif terlebih dahulu agar seluruh siswa aktif dalam pembelajaran.
- c) Waktu berlatih *role playing* ditambah agar permainan *role playing* lancar (lihat lampiran 6 dan 7)
- d) Menyusun lembar kerja siswa lihat (lampiran 19). Lembar kerja siswa dituliskan tanggal-tanggal untuk membantu siswa menentukan peristiwa yang terjadi.
- e) Menyiapkan soal tes.
- f) Menyiapkan naskah drama lihat (lampiran 26)

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Guru melaksanakan pembelajaran menggunakan model *role playing* sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Tindakan dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada Jumat, 15 Mei 2014 pukul 09.00 sampai 10.10. Pertemuan kedua dilaksanakan pada Sabtu, 16 Mei 2014 pukul 09.00 sampai 10.10. Materi yang dipelajari siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 yaitu peristiwa sekitar proklamasi. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam 2 jam pelajaran (70 menit) pada setiap pertemuan.

(1) Pertemuan Pertama

Pertemuan materi yang diajarkan tentang peristiwa sekitar proklamasi, tokoh-tokoh yang terlibat, dan nilai-nilai yang dapat diteladani dari peristiwa dan tokoh. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam. Guru mengajukan pertanyaan mengenai siapa bapak proklamator. Kemudian guru mengaitkan pertanyaan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Siswa dan guru menyepakati peraturan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu siswa aktif bertanya, siswa konsentrasi mengikuti pembelajaran, dan siswa menghargai orang yang sedang berbicara. Guru memusatkan perhatian siswa untuk fokus, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam pembelajaran IPS kali ini. Guru menjelaskan pembelajaran menggunakan model *role playing*. Penggunaan model pembelajaran *role playing* seperti yang dilakukan pada pembelajaran IPS pada siklus I.

Guru menyampaikan cerita penderitaan bangsa Indonesia karena penjajahan Jepang, janji kemerdekaan Jepang memberikan harapan bangsa Indonesia salah satunya diwujudkan dengan pembentukan BPUPKI untuk mempersiapkan kemerdekaan bangsa Indonesia. Jepang memanggil Bung Karno, Bung Hatta, dan Radjiman Wedyodiningrat ke Dalat untuk meresmikan pembentukan BPUPKI. Berita kekalahan Jepang didengar pertama kali oleh golongan muda. Mendengar kekalahan Jepang, golongan muda mendesak untuk segera

memproklamasikan kemerdekaan bangsa Indonesia. Golongan muda membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke Rengasdengklok untuk menghindari pengaruh Jepang dan mengamankan kedua tokoh tersebut. Perbedaan pendapat golongan tua dan muda dapat terselesaikan dengan musyawarah demi kepentingan bangsa. Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat mengenai penjajahan Jepang di Indonesia.

Guru membagi siswa dalam 2 kelompok secara heterogen (anggota kelompok pada siklus II berbeda dengan siklus I). Setiap kelompok beranggotakan 4 siswa. Pembagian kelompok pada siklus II anggotanya berbeda dengan pembagian kelompok pada siklus I. Kelompok 1 beranggotakan SHM, RVA, MAS, dan DCW. Kelompok 2 beranggotakan AMO, BAZ, SYA, dan ARF. Pembagian peran ditentukan oleh guru. Pembagian peran dalam kelompok 1 yaitu SHM berperan sebagai Jendral Terauchi, Sjahrir, Ahmad Subarjo. RVA berperan sebagai Bung Hatta dan Sukarni, MAS berperan sebagai Bung Karno dan Wikana. DCW berperan sebagai Chaerul Saleh, Singgih dan Murwadi. Pembagian peran dalam kelompok 2 yaitu AMO berperan sebagai Jendral Terauchi, Sjahrir, Ahmad Subarjo, dan Latief Hendraningrat. BAZ berperan sebagai Bung Hatta dan Sukarni. SYA berperan sebagai Bung Karno dan Wikana. ARF berperan sebagai Chaerul Saleh, Singgih dan Murwadi.

Guru membagikan naskah drama yang akan dimainkan. Naskah drama lihat lampiran 26 halaman 178. Siswa membaca naskah drama dengan tenang. Guru meminta siswa untuk memperhatikan gambar tokoh yang ada di buku pegangan siswa. Guru dan siswa membahas watak tokoh-tokoh yang hendak diperankan. Siswa aktif bertanya bagaimana watak tokoh yang hendak dimainkan.

Permainan *role playing* pada materi peristiwa sekitar proklamasi melibatkan beberapa tokoh dalam beberapa peristiwa, sehingga siswa memerankan 2 atau 3 tokoh sekaligus. Siswa berlatih melakukan permainan *role playing* di depan kelas setelah berlatih dengan kelompok masing-masing. Saat kelompok 1 memainkan *role playing*, kelompok 2 mengamati. Setelah kelompok 1 memainkan *role playing* selesai, kelompok 2 menyampaikan kekurangan dalam hal penjiwaan tokoh-tokoh yang diperankan kelompok 1. Kelompok 2 bergantian berlatih memainkan *role playing* di depan kelas, kelompok 1 mengamati permainan yang dilakukan kelompok 2. Setelah permainan selesai, kelompok 1 menyampaikan hasil pengamatannya. Evaluasi penjiwaan tokoh yang diperan siswa bertujuan agar materi pembelajaran yang hendak disampaikan diterima dengan baik.

Guru menentukan kelompok yang menjadi penonton pada permainan *role playing* yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. Guru menjelaskan tugas penonton yaitu mengamati permainan *role playing* yang dilakukan kelompok lain dan menuliskan

hasil pengamatannya dalam lembar observasi yang disediakan. Penonton menuliskan peristiwa yang terjadi, tokoh yang terlibat, dan nilai-nilai yang dapat diteladani dari peristiwa maupun tokoh-tokoh. Setelah menentukan penonton, guru dan siswa menyiapkan panggung. Meja diatur melingkar agar ruangan di depan lebih luas untuk permainan *role playing*. Siswa menyiapkan bendera dan tiang bendera di dalam kelas.

Siswa di rumah diharapkan menghafal teks drama agar permainan *role playing* lancar. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk giat belajar. Guru menutup pelajaran dengan salam penutup.

(2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Jumat, 15 Mei 2014 dengan materi peristiwa sekitar proklamasi. Kegiatan awal dimulai dengan siswa berdoa untuk memulai pembelajaran IPS dan menjawab salam yang diucapkan oleh guru.. Siswa menyanyikan lagu motivasi untuk membangkitkan semangat belajar. Setelah siswa menyanyikan lagu motivasi keadaan kelas menjadi sedikit gaduh. Salah seorang siswa mengingatkan temannya yang gaduh mengenai peraturan yang disepakati pada pembelajaran sebelumnya, yaitu siswa yang tidak mematuhi peraturan diberi point. Keadaan kelas kembali tenang.

Guru mengajukan pertanyaan kapan Jepang menyerah, siswa menjawab bersama-sama. Guru mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Guru

menjelaskan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran IPS menggunakan model *role playing*. Guru menanyakan adakah siswa yang masih belum menghafal teks drama, ternyata kelompok 1 ada seorang siswa yang belum hafal. Guru menentukan kelompok 1 sebagai penonton, berubah dari kesepakatan awal bahwa yang bermain *role playing* sesi 1 adalah kelompok 1.

Sebelum permainan *role playing* dilaksanakan, guru membagikan LKS dan menjelaskan cara mengisi LKS. LKS pada pertemuan kali ini diberi tanggal untuk mempermudah siswa menentukan peristiwa dan tokoh-tokoh yang terlibat. Guru membagikan papan nama yang berisikan nama tokoh yang diperankan kepada kelompok yang bermain *role playing*.

Memasuki kegiatan inti, guru mengajukan pertanyaan apakah siswa-siswa sudah siap dengan permainan *role playing* yang akan dilakukan. Siswa menjawab siap dan bersemangat untuk melakukan *role playing*. Permainan diawali dengan pembacaan narasi oleh guru tentang peristiwa Dalat, ketiga tokoh Indonesia (Bung Karno, Bung Hatta, dan Radjiman Wedyodinindrat) dipanggil Jendral Terauchi ke Dalat, Vietnam (lihat lampiran 28).

Guru kembali membacakan narasi tentang peristiwa jatuhnya bom atom di Hiroshima dan Nagasaki yang membuat Jepang menyerah pada Sekutu pada 15 Agustus 1945. Mendengar kekalahan Jepang golongan muda mengadakan rapat di Jalan Cikini no.71 Jakarta.

Menghindari pengaruh Jepang, maka Bung Karno (SYA) dan Bung Hatta (BAZ) dibawa ke Rengasdengklok oleh golongan muda. Akhirnya Bung Karno(SYA) dan Bung Hatta (BAZ) dibawa kembali ke Jakarta untuk menyusun teks proklamasi. Pada 17 Agustus 1945 di Jalan Pengangsaan Timur No.56 tepat pukul 10.00 Bung Karno (SYA) didampingi Bung Hatta (BAZ) memproklamasikan kemerdekaan Indonesia (lihat lampiran 28 halaman 186). Pengibaran bendera merah putih oleh Latief Hendraningrat (AMO) dan Singgih (ARF) diiringi lagu Indonesia Raya (lihat lampiran 28).

Setelah permainan *role playing* sesi 1 selesai, dilakukan diskusi 1. Pada diskusi 1 ini kelompok 1 yang berperan sebagai penonton menyampaikan hasil pengamatannya (lihat lampiran 28 halaman 187). Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang masih pasif pada siklus 1 untuk menyampaikan hasil pengamatannya terlebih dahulu. Anggota kelompok 1 yang lain menambahkan hasil pengamatannya melengkapi teman yang sudah menyampaikan terlebih dahulu. Hasil pengamatan yang disampaikan meliputi peristiwa, tokoh yang terlibat dan nilai-nilai yang dapat diteladani. Guru menuliskan hasil pengamatan kelompok 1 di papan tulis untuk mempermudah urutan peristiwa yang terjadi. Setelah seluruh hasil pengamatan disampaikan, guru mengajukan pertanyaan adakah hasil pengamatan yang dituliskan di papan tulis masih ada yang kurang. Jika sudah seluruh disampaikan, dilanjutkan dengan permainan *role playing* sesi 2.

Permainan *role playing* sesi 2 dilakukan oleh kelompok 1 yang beranggotakan SHM, RVA, MAS, dan DCW. Kelompok 2 sebagai penonton yang bertugas mengamati *role playing* yang sedang berlangsung. Permainan *role playing* sesi 2 ini diawali dengan guru membacakan narasi, setelah narasi selesai maka para tokoh yang berperan segera masuk ke panggung. Peristiwa yang pertama dimainkan adalah peristiwa Dalat. Bung Karno (MAS), Bung Hatta (RVA) dan Radjiman Wedyodiningrat menemui Jendral Terauchi di Dalat, Vietnam.

Guru membacakan narasi tentang golongan muda yang melakukan rapat setelah mendengar kekalahan Jepang. Menurut Sjahrir (SHM) Jepang telah menyerah tanpa syarat kepada Sekutu, maka Indonesia harus segera memproklamasikan kemerdekaan. Sepulang dari Dalat, Bung Karno (MAS) dan Bung Hatta (RVA) dibawa ke Rengasdengklok agar tidak dipengaruhi Jepang. Golongan tua dan golongan muda berbeda pendapat dalam hal proklamasi. Akhirnya Bung Karno (MAS) dan Bung Hatta (RVA) dibawa kembali ke Jakarta untuk menyusun teks proklamasi. Teks proklamasi disusun di rumah Laksamana Maeda agar aman.

Proklamasi kemerdekaan Indonesia dikumandangkan tepat pukul 10.00 bertempat di depan rumah Bung Karno (Jalan Pegangsaan Timur No.56). Latief Hendraningrat dan Singgih mengibarkan bendera merah putih diiringi lagu Indonesia Raya. Permainan *role*

playing sesi 2 tidak terjadi kemacetan meskipun siswa yang belum hafal terbata-bata mengucapkan kalimat yang belum dihafalnya.

Setelah permainan *role playing* sesi 2 selesai, kelompok 2 menyampaikan hasil pengamatannya. Siswa dalam kelompok 2 berebut untuk menyampaikan hasil pengamatannya, namun nilai-nilai yang disampaikan siswa belum sesuai dengan peristiwa dan tokoh-tokoh. Guru membimbing untuk menemukan nilai-nilai yang belum disampaikan oleh siswa melalui membacakan dialog pendek para tokoh dan memberi pertanyaan yang memancing. Diskusi kedua ini lebih hidup, tidak hanya kelompok 2 yang menyampaikan pendapat tetapi kelompok 1 juga ikut menyampaikan pendapatnya.

Siswa dan guru menyimpulkan urutan peristiwa, tokoh-tokoh yang terlibat, dan membahas menyeluruh nilai-nilai yang dapat diteladani dari peristiwa sekitar proklamasi dan tokoh-tokoh yang terlibat. Siswa mencatat kesimpulan dengan tenang. Sebelum kegiatan pembelajaran diakhiri, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas. Guru memberikan motivasi untuk giat belajar. Sebelum pembelajaran diakhiri, siswa mengerjakan evaluasi hasil belajar siklus II. Guru menutup pelajaran dengan salam penutup.

3) Observasi Siklus II

Hasil observasi siklus II pada pertemuan pertama perhatian siswa terhadap materi pelajaran IPS lebih fokus saat guru menjelaskan model

pembelajaran yang digunakan dan cerita pengantar permainan *role playing*. Siswa melaksanakan perintah guru dengan senang tanpa ada siswa yang menggerutu. Siswa bersemangat berlatih meskipun mendapat peran ganda. Siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah mau menjawab pertanyaan yang diajukan guru meskipun jawaban kurang tepat. Saat menyepakati peraturan selama pembelajaran siswa senang dan mematuhi peraturan. Pada siklus II ini, siswa yang melanggar peraturan saat pembelajaran siswa diberikan point. Siswa mematuhi peraturan tanpa guru harus mengingatkan tentang peraturan yang disepakati. Saat guru membagi peran siswa senang menerima tugas yang diberikan, bahkan siswa ada yang mengajukan diri untuk memerankan tokoh yang ada. Siswa berlatih secara berkelompok, pembacaan narasi dibacakan secara bergantian. Siswa yang mempunyai kesamaan peran dari kelompok 1 dan 2 berlatih bersama-sama untuk menghafal teks drama.

Pada pertemuan kedua, saat permainan *role playing* dilakukan siswa lebih berantusias. Siswa senang dengan permainan *role playing* yang dilakukan. Siswa yang berperan sebagai penonton memperhatikan permainan *role playing*. Saat diskusi berlangsung, siswa lebih aktif menyampaikan pendapat. Guru memberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil pengamatannya kepada siswa yang memiliki kemampuan akademik sedang dan rendah. Siswa mengalami kesulitan untuk menentukan nilai-nilai yang dapat diteladani dari peristiwa dan tokoh-tokoh. Siswa lebih menghargai pendapat orang lain, hal ini

ditunjukkan dari siswa yang lebih memperhatikan siswa lain yang menyampaikan pendapat. Kemampuan siswa bertanya lebih baik, siswa yang memiliki kemampuan akademik sedang dan rendah sudah mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami.

Berikut ini sikap siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siklus II.

Tabel 14. Tabel. Sikap Siswa dalam Pembelajaran IPS Siklus II

| No | Nama Siswa | Aspek | | | | | | | | | Skor | Kri- teria |
|----|------------|------------|-----|-----|-------------|-----|-----|-------------------------------|-----|-----|------|---------------|
| | | Penerimaan | | | Partisipasi | | | Penilaian/ Penentuan Sikap | | | | |
| | | 1.1 | 1.2 | 1.3 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3.1 | 3.2 | 3.3 | | |
| 1 | RVA | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 17 | C |
| 2 | AMO | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 | A |
| 3 | ARF | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 26 | B |
| 4 | BAZ | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 26 | B |
| 5 | DCW | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 27 | B |
| 6 | MAS | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 25 | B |
| 7 | SHM | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 34 | A |
| 8 | SYA | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 32 | A |

Berdasarkan data di atas sikap siswa kelas V SDN Karangmojo IV dapat dijelaskan, siswa yang memiliki kriteria A sebanyak 3 orang (37,5%), kriteria B sebanyak 4 orang (50%), kriteria C sebanyak 1 orang (12,5%) dan tidak ada siswa yang memiliki kriteria K. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan hasil belajar ranah afektif siswa yang memenuhi kriteria $\geq B$ sebanyak 7 orang (87,5%). Siswa RVA pada siklus II memiliki kriteria C, siswa tersebut mengikuti pembelajaran tetapi tidak fokus, partisipasi dalam pembelajaran masih kurang. Siswa tidak menjawab pertanyaan yang diajukan guru dan mengajukan pertanyaan tidak sesuai dengan pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran IPS yang dilaksanakan guru lebih baik dibandingkan pembelajaran pada siklus I. Pelaksanaan pada pertemuan pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Penjelasan guru mengenai model pembelajaran *role playing* dipahami siswa, guru tidak mengulang penjelasan mengenai *role playing*. Penyampaian cerita pengantar *role playing* yang disampaikan oleh guru menarik perhatian siswa. Guru membagi kelompok secara heterogen dan mengubah anggota tiap kelompok. Guru membimbing siswa dalam berlatih. Skor yang diperoleh aktivitas guru pada siklus II yaitu 14 (93,33%) dengan kriteria sangat baik.

Pada pertemuan kedua sebelum permainan *role playing* dilaksanakan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai permainan *role playing* yang akan dilaksanakan. Guru mempertimbangkan kelompok yang sudah menghafal teks drama untuk bermain *role playing* terlebih dahulu. Guru membimbing siswa saat terjadi kemacetan permainan *role playing*. Guru membuat suasana hidup saat diskusi. Guru mengarahkan siswa untuk menentukan sikap yang dapat diteladani sesuai dengan peristiwa yang terjadi. Saat generalisasi atau kesimpulan, guru berdiskusi dengan siswa untuk menekankan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru memberikan ringkasan materi. Seluruh tahapan *role playing* dilaksanakan guru dengan baik. Pada siklus II aktivitas guru memperoleh skor 14 (93,33%) dari skor maksimal 15 (lampiran 24).

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II berupa tes hasil belajar IPS diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Tes Belajar Siklus II

| Jumlah Siswa | Ketuntasan | | Persentase (%) | | Keterangan |
|-----------------------|------------|--------------|----------------|------------------|------------|
| | Tuntas | Belum Tuntas | Tuntas (%) | Belum Tuntas (%) | |
| 8 | 6 | 2 | 75 | 25 | |
| Nilai Tertinggi | | | | | 78 |
| Nilai Terendah | | | | | 52 |
| Rata-rata Nilai Siswa | | | | | 70,25 |

Sumber : Lampiran 21 halaman 170

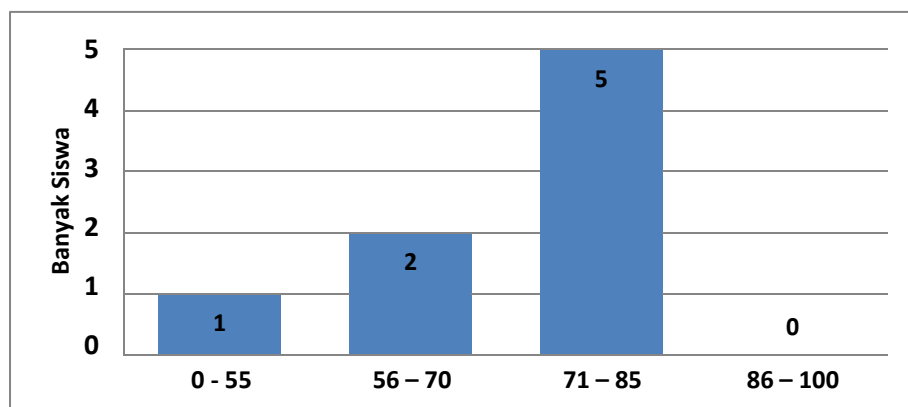
Mengetahui tingkat hasil belajar IPS siswa kelas V yaitu dengan klasifikasi kecakapan akademik. Klasifikasi hasil belajar IPS kelas V pada siklus I dapat disajikan dalam tabel berupa frekuensi perolehan nilai dengan rentang nilai sebagai berikut.

Tabel 16. Hasil Belajar Pada Siklus II

| No | Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|----|----------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | 0 - 55 | Kurang | 1 | 12,5 |
| 2 | 56 - 70 | Cukup Baik | 2 | 25 |
| 3 | 71 - 85 | Baik | 5 | 62,5 |
| 4 | 86 - 100 | Sangat Baik | 0 | 0 |

Sumber : Lampiran 21

Berdasarkan data pada tabel diatas akan disajikan dalam bentuk histogram klasifikasi hasil belajar IPS pada siklus II seperti berikut.



Gambar 5. Histogram Klasifikasi Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan data hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Karangmojo IV setelah dilakukan tindakan, dapat dijelaskan hasil tes menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 78 sedangkan nilai terendah 52, dengan nilai rata-rata sebesar 70,25. Siswa yang memiliki nilai 0-55 sebanyak 1 orang (12,5%), nilai 56-70 sebanyak 2 orang (25%) dan nilai 71-85 sebanyak 5 orang (62,5%). Dari data tersebut diketahui bahwa siswa kelas V yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang mendapat nilai ≥ 70 terdapat 6 siswa (75%). Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran role playing, siswa yang mencapai KKM ≥ 70 meningkat yaitu 6 siswa (75%).

4) Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dan tes hasil belajar yang sudah dilakukan pada siklus II diketahui bahwa sikap siswa terhadap pembelajaran meningkat dibanding dengan pembelajaran IPS pada siklus sebelumnya. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru lebih fokus. Siswa berani bertanya, menjawab pertanyaan yang disampaikan guru. Siswa lebih bersemangat, disiplin, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Berikut perbandingan sikap siswa siklus I dan siklus II.

Tabel 17. Perbandingan Sikap Siswa dalam Pembelajaran IPS Siklus I dan II

| Kriteria Sikap | Siklus I | Siklus II |
|----------------|-----------|-----------|
| Amat Baik (A) | 0 (0%) | 3 (37,5%) |
| Baik (B) | 5 (62,5%) | 4 (50%) |
| Cukup (C) | 3 (37,5%) | 1 (12,5%) |
| Kurang (K) | 0 (0%) | 0 (0%) |

Sumber : Lampiran 22

Berdasarkan tabel hasil observasi di atas terjadi peningkatan sikap siswa dalam pembelajaran IPS pada siklus I ke siklus II. Pada siklus I siswa yang memperoleh nilai $\geq B$ sebanyak 5 siswa (62,5%), sementara pada siklus II siswa yang memperoleh nilai $\geq B$ sebanyak 7 siswa (87,5%). Terjadi peningkatan 25%

Berdasarkan hasil tes siklus II hasil belajar ranah kognitif setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan. Hasil tindakan pada siklus II berupa tes hasil belajar menunjukkan bahwa 6 siswa (75%) sudah tuntas atau memiliki nilai sama atau diatas kriterian ketuntasan minimal (KKM) ≥ 70 . Sedangkan 2 siswa (25%) memiliki nilai kurang dari KKM (< 70).

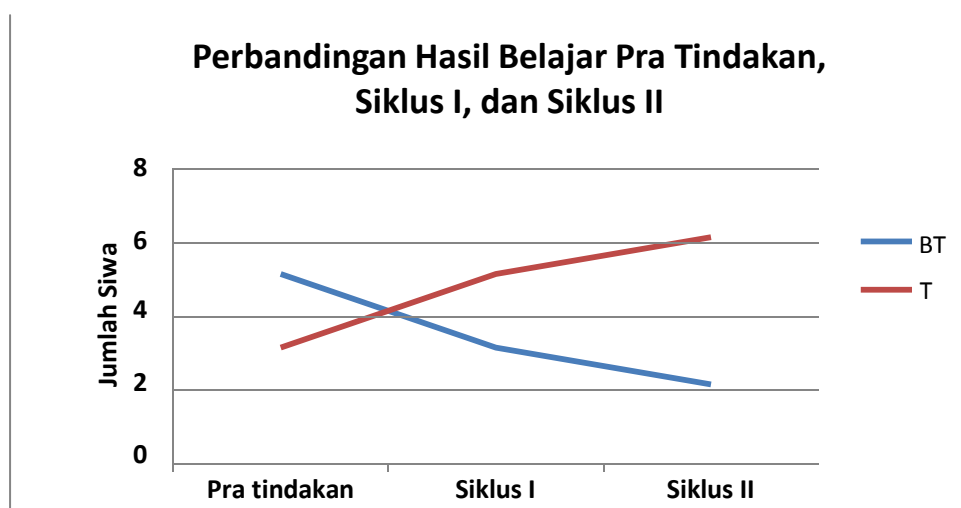
Berikut tabel perbandingan hasil belajar IPS pra tindakan, siklus I dan siklus II.

Tabel 19. Perbandingan Hasil Belajar Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

| Ketuntasan | | | | | |
|------------------|------|--------------|------|---------------|----|
| Pra Tindakan (%) | | Siklus I (%) | | Siklus II (%) | |
| T | BT | T | BT | T | BT |
| 3 | 5 | 5 | 3 | 6 | 2 |
| 37,5 | 62,5 | 62,5 | 37,5 | 75 | 25 |
| Rata-rata Kelas | | | | | |
| Pra Tindakan (%) | | Siklus I (%) | | Siklus II (%) | |
| 64,6 | | 74,75 | | 70,25 | |

Keterangan: T = Tuntas BT= Belum Tuntas

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa ketuntasan siswa mengalami peningkatan. Pada pra tindakan siswa yang tuntas ada 3 siswa (37,5%), pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 5 siswa (62,5%), kemudian pada siklus II meningkat menjadi 6 siswa (75%). Pada pra tindakan siswa yang belum tuntas 5 siswa (62,5%), pada siklus I siswa yang belum tuntas 3 siswa (37,5%), sedangkan pada siklus II siswa yang belum tuntas mengalami penurunan yaitu 2 siswa (25%). Berikut grafik perbandingan jumlah siswa yang tuntas belajar pada pra tindakan, siklus I dan siklus II.



Gambar 5. Poligon Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar IPS Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II. Sikap siswa dalam pembelajaran meningkat. Pada siklus I yang mencapai sikap kriteria baik sebanyak 5 siswa (62,5%), sedangkan siswa yang mencapai sikap kriteria cukup sebanyak 3 siswa (37,5%). Pada siklus II banyak siswa yang memiliki kriteria amat baik dan baik meningkat menjadi 7

siswa (87,5%), sedangkan siswa yang memiliki kriteria cukup mengalami penurunan yaitu 1 orang (12,5%).

Pada siklus I sikap siswa yang meliputi penerimaan, partisipasi, dan penilaian siswa dalam pembelajaran dikatakan baik, siswa yang memperoleh nilai kategori baik sebanyak 5 siswa (62,5%). Pada siklus II terjadi peningkatan sikap siswa dalam pembelajaran. Siswa lebih menyukai pembelajaran IPS, aktif menanggapi pernyataan guru dan aktif menjawab pertanyaan untuk memperdalam pemahaman siswa. Siswa yang memperoleh nilai kategori amat baik dan baik pada siklus II sebanyak 7 siswa (87,5%).

Berdasarkan tes hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan jumlah siswa yang tuntas atau memenuhi KKM. Hasil penelitian pada siklus I terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 25% (dari pra tindakan 37,5% menjadi 62,5%), sedangkan siswa yang belum tuntas ada 3 siswa (37,5%) karena memiliki nilai <70. Siswa yang belum tuntas belajar yaitu RVA, ARF, dan BAZ. Hasil belajar IPS siswa yang rendah disebabkan perhatian siswa terhadap pembelajaran IPS kurang fokus dan keaktifan siswa dalam pembelajaran rendah (cenderung pasif).

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II peningkatan hasil belajar sebesar 12,5% (dari siklus I 62,5% menjadi 75%). Siswa yang tuntas meningkat, siswa yang mencapai KKM sebanyak 6 siswa (75%), sedangkan siswa yang belum tuntas ada 2 siswa (25%) terdiri dari 2 siswa laki-laki, yaitu RVA dan BAZ. Peneliti mengamati ketidaktuntasan dikarenakan masing-masing mempunyai permasalahan dalam belajarnya. Siswa inisial RVA disebabkan faktor

internal yaitu intelegensi karena pernah tidak naik kelas 2 kali yaitu kelas 1 dan kelas 2. Siswa inisial BAZ tidak tuntas disebabkan faktor internal yaitu cara belajar yang kurang baik. BAZ mempunyai permasalahan lambat belajar, sehingga memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Melihat hasil tersebut guru kelas V perlu mengadakan pendekatan dan bimbingan khusus agar kedua siswa tersebut memperoleh hasil belajar IPS yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian dan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dikatakan berhasil karena dapat meningkatkan sikap siswa dan hasil belajar siswa. hal tersebut sejalan dengan ungkapan Abdul Hadis (2006: 16-17) yang mengatakan bahwa proses pembelajaran merupakan penentu proses pendidikan. Proses pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini mendorong siswa untu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

C. KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Karangmojo IV dalam pelaksanaan masih terdapat keterbatasan, yaitu dalam permainan *role playing* langkah-langkahnya tidak selesai dalam satu pertemuan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai KKM, siklus I sebanyak 62,5% dan siklus II sebanyak 75% terjadi peningkatan 12,5%. Keberhasilan tersebut diperoleh dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dengan langkah menyampaikan cerita pengantar, pemilihan penonton dan pemain, menata panggung, permainan, diskusi, permainan berikutnya, diskusi lebih lanjut dan generalisasi.

Sikap siswa terhadap pembelajaran IPS meningkat yang ditunjukkan dari siswa yang memiliki kategori nilai amat baik dan baik pada siklus I sebanyak 6 siswa (75%) dan siklus II sebanyak 7 siswa (87,5%), terjadi peningkatan 12,5%. Sikap siswa dalam pembelajaran IPS sudah aktif bertanya dan menyatakan pendapat serta memiliki tanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan guru.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *role playing* yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS dengan materi Persiapan Kemerdekaan dan Peristiwa Sekitar Proklamasi

2. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan memberikan motivasi kepada guru untuk selalu mengembangkan pembelajaran yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis Wahab. (2012). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Abdul Hadis. (2006). *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anas Sudijono. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- BSNP. (2009). *Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Burhanudin. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruz Media.
- Bruce Joyce & Marsha Well. (2011). *Model of Teaching (Model-Model Pengajaran)*. Penerjemah: Achmad Fawaid dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV. Eka Jaya.
- Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Siswoyo. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2007). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh. (1998). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Depdikbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- H. D. Sudjana S. (2005). *Metoda & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press
- H. Sujati. (2000). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

- Ikhlasul Ardi Nugroho. (2014). *Perangkat Perkuliahan Pengembangan Pendidikan IPA*. Diakses dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Ikhlasul%20Ardi%20Nugroho,%20M.Pd./TAKSONOMI%20KOGNITIF_Pengembangan%20Pendidikan%20IPA.pdf pada Kamis, 24 Juli 2014, pukul 23.29 WIB.
- Kemmis, Stephen & McTaggart, Robin. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press
- M. Dalyono. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhibbin Syah. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2002). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. (2011). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nursid Sumaatmadja. (1984). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung : Alumni.
- Oemar Hamalik. (1999). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- S. Eko Putro Widyoko. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Sardjio, Didih Sugandi, Ischak. (2011). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono.(2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suwarsih Madya. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Suyono & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Syaiful Bachri Djamarah & Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- W. Gulö. (2004). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo
- Zainal Aqib. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Zainal Arifin. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

JADWAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS

| NO | Hari/Tanggal | Kegiatan | Materi Pembelajaran |
|-----------|-----------------------|--------------------------|--|
| 1. | Sabtu, 10 Mei 2014 | Siklus I Pertemuan 1 | BPUPKI, Penyusunan Dasar Negara, tokoh dan nilai yang dapat diteladani |
| 2. | Senin, 12 Mei 2014 | Siklus I Pertemuan 2 | BPUPKI, Penyusunan Dasar Negara, tokoh dan nilai yang dapat diteladani |
| 3. | Jumat, 16 Mei 2014 | Siklus II Pertemuan 1 | Pertemuan Dalat, peristiwa Rengasdengklok, penyusunan teks proklamasi, proklamasi kemerdekaan, tokoh dan nilai yang diteladani |
| 4. | Sabtu, 17 Mei 2014 | Siklus II Pertemuan 2 | Pertemuan Dalat, peristiwa Rengasdengklok, penyusunan teks proklamasi, proklamasi kemerdekaan, tokoh dan nilai yang diteladani |

Lampiran 2

**DAFTAR IDENTITAS SISWA KELAS V
SDN KARANGMOJO IV
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

| NO | NO INDUK | NAMA SISWA | L/P |
|-----------|-----------------|-------------------|------------|
| 1 | 561 | RVA | L |
| 2 | 601 | AMO | P |
| 3 | 602 | ARF | L |
| 4 | 603 | BAZ | L |
| 5 | 604 | DCW | P |
| 6 | 605 | MAS | L |
| 7 | 606 | SHM | P |
| 8 | 607 | SYA | L |

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|-------------------|----------------|
| Kelas/ Semester | : V/ II |
| Mata Pelajaran | : IPS |
| Hari/ Tanggal | : 10 Mei 2014 |
| Siklus/ Pertemuan | : I/ 1 |
| Alokasi Waktu | : 2 x 35 menit |

I. Standar Kompetensi

1. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

II. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

III. Indikator

1. Mengidentifikasi usaha persiapan kemerdekaan dengan mendirikan BPUPKI
2. Mengidentifikasi sidang-sidang yang dilakukan BPUPKI dalam mempersiapkan kemerdekaan
3. Menyebutkan tokoh-tokoh yang menyampaikan rumusan dasar negara
4. Mengidentifikasi peristiwa perumusan Piagam Jakarta dan tokoh-tokoh yang terlibat
5. Menjelaskan tugas BPUPKI
6. Mengidentifikasi peristiwa setelah BPUPKI dibubarkan
7. Memberi contoh cara menghargai jasa para tokoh dalam merumuskan dasar negara
8. Menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan

IV. Tujuan pembelajaran

1. Setelah mendengarkan cerita pengantar, siswa dapat mengidentifikasi usaha persiapan kemerdekaan dengan tepat.

2. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi sidang-sidang yang dilakukan BPUPKI dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dengan tepat.
3. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang menyampaikan rumusan dasar negara dengan tepat.
4. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa perumusan Piagam Jakarta dan tokoh-tokoh yang terlibat
5. Setelah diskusi, siswa dapat menjelaskan tugas BPUPKI dengan tepat.
6. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa setelah BPUPKI dibubarkan dengan tepat
7. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat memberi contoh cara menghargai jasa para tokoh dalam merumuskan dasar negara
8. Setelah memainkan *role playing*, siswa menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan.

V. Materi

Persiapan kemerdekaan Indonesia

VI. Model dan Metode Pembelajaran

A. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran Role Playing

B. Metode Pembelajaran

Diskusi, penugasan, ceramah, tanya jawab

VII. Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Siswa berdoa dan menjawab salam dari guru
2. Siswa dipresensi secara klasikal
3. Siswa dikondisikan untuk tenang
4. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang “Kapan Indonesia merdeka?”
5. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

6. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pembelajaran yang akan dilakukan serta penjelasan mengenai pembelajaran model *role playing*
7. Siswa dan guru berdiskusi dan menyepakati tentang peraturan yang diterapkan dalam pembelajaran.

B. Kegiatan Inti

1. Pemanasan

- a. Siswa memperhatikan cerita yang disampaikan oleh guru. Guru menyampaikan akibat penjajahan Jepang dan janji-janji Jepang kepada bangsa Indonesia.
- b. Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan cerita yang diketahui tentang penjajahan Jepang.
- c. Siswa memperhatikan gambar tokoh yang terdapat di buku (Ir. Soekarno, Dr. Supomo, Muh. Yamin, Drs. Moch Hatta), dengan memperhatikan gambar tokoh diharapkan membantu siswa dalam memerankan tokoh-tokoh dalam drama.

2. Memilih siswa

- a. Siswa dibagi dalam 2 kelompok yang heterogen (anggota kelompok dibagi berdasarkan tingkat kemampuan dalam belajar, sehingga dalam kelompok terdapat siswa yang pintar, sedang dan kurang).
- b. Guru membagikan naskah drama yang akan di-*role playing*-kan.
- c. Siswa membaca naskah drama yang diberikan oleh guru.
- d. Siswa berlatih memainkan drama. Siswa dibagi dalam 2 kelompok. Peran yang dimainkan siswa ditentukan guru. Guru membimbing siswa dalam berlatih. Jika terdapat kesulitan dalam memerankan tokoh, guru memberikan contoh. Siswa berlatih dengan menggunakan naskah drama.
- e. Setelah cukup berlatih dengan naskah drama, siswa berlatih memerankan tokoh tanpa teks.

- f. Kelompok 1 bermain, kelompok 2 mengamati. Setelah permainan pertama selesai, kelompok 2 yang mengamati memaparkan kekurangan siswa kelompok 1 yang bermain. Evaluasi mengenai penjiwaan tokoh-tokoh yang diperankan.
- g. Kelompok 2 bermain, kelompok 1 mengamati. Setelah permainan pertama selesai, kelompok 1 yang mengamati memaparkan kekurangan siswa kelompok 2 yang bermain. Evaluasi mengenai penjiwaan tokoh-tokoh yang diperankan.
- 3. Menyiapkan penonton
 - a. Siswa menjelaskan tugas penonton. Siswa yang bertugas sebagai penonton mengamati dan mencatat peristiwa-peristiwa, nilai-nilai, dan tokoh-tokoh yang di-*role playing*.
 - b. Siswa menuliskan hasil pengamatan dalam lembar observasi.
- 4. Menyiapkan panggung
 - a. Siswa dan guru mengatur panggung di kelas. Meja disusun melingkar, ruang kosong ditengah digunakan untuk bermain *role playing*.
 - b. Siswa menyiapkan tiang bendera dan bendera.

C. Kegiatan Akhir

- 1. Refleksi
 - a. Siswa diberi tugas berlatih drama di rumah untuk ditampilkan pada pertemuan selanjutnya.
 - b. Siswa diberi motivasi untuk selalu belajar
 - c. Guru menutup pelajaran dengan salam penutup

VIII. Media dan Sumber Belajar

A. Media

Naskah drama

B. Sumber

- 1. Silabus KTSP

2. Dwi Ari Listyani. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial: untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
3. Endang Susilaningsih. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 5: untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

IX. Evaluasi

A. Prosedur Evaluasi

Penilaian proses dan post tes

B. Jenis Evaluasi

Penilaian sikap dan tes tertulis

C. Bentuk Evaluasi

Pilihan Ganda

Essay

D. Kunci

Terlampir

E. Kriteria Keberhasilan

Pembalajaran dikatakan berhasil apabila 75% siswa memperoleh nilai ≥ 70 dan 75% siswa memiliki hasil belajar afektif (sikap) kategori “baik”.

Guru Kelas V

Karangmojo,
Peneliti

Ismi Fajarini, S.PdI

Elis Siswaningrum

NIM.10108247017

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelas/ Semester : V/ II
Mata Pelajaran : IPS
Hari/ Tanggal : 10 Mei 2014
Siklus/ Pertemuan : I/ 2
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

II. Standar Kompetensi

1. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

III. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

IV. Indikator

1. Mengidentifikasi usaha persiapan kemerdekaan dengan mendirikan BPUPKI
2. Mengidentifikasi sidang-sidang yang dilakukan BPUPKI dalam mempersiapkan kemerdekaan
3. Menyebutkan tokoh-tokoh yang menyampaikan rumusan dasar negara
4. Mengidentifikasi peristiwa perumusan Piagam Jakarta dan tokoh-tokoh yang terlibat
5. Menjelaskan tugas BPUPKI
6. Mengidentifikasi peristiwa setelah BPUPKI dibubarkan
7. Memberi contoh cara menghargai jasa para tokoh dalam merumuskan dasar negara
8. Menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan

V. Tujuan pembelajaran

1. Setelah mendengarkan cerita pengantar, siswa dapat mengidentifikasi usaha persiapan kemerdekaan dengan tepat.

2. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi sidang-sidang yang dilakukan BPUPKI dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dengan tepat.
3. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang menyampaikan rumusan dasar negara dengan tepat.
4. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa perumusan Piagam Jakarta dan tokoh-tokoh yang terlibat
5. Setelah diskusi, siswa dapat menjelaskan tugas BPUPKI dengan tepat.
6. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa setelah BPUPKI dibubarkan dengan tepat
7. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat memberi contoh cara menghargai jasa para tokoh dalam merumuskan dasar negara
8. Setelah memainkan *role playing*, siswa menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan.

VI. Materi

Persiapan kemerdekaan Indonesia

VII. Model dan Metode Pembelajaran

A. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran Role Playing

B. Metode Pembelajaran

Diskusi, penugasan, ceramah, tanya jawab

VIII. Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Siswa berdoa dan menjawab salam dari guru
2. Siswa dipresensi secara klasikal
3. Siswa menyanyikan lagu motivasi

Kalau kau ingin pandai harus belajar, hore

Kalau kau ingin pandai harus belajar, hore

Kalau kau ingin pandai ayo kita belajar

Kalau kau ingin pandai terus belajar, hore

4. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai “Apa kepanjangan dari BPUPKI”
5. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
6. Siswa menyebutkan peraturan yang disepakati pada pertemuan pertama.

B. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada siklus I pertemuan ke-2 melanjutkan tahap-tahap *role playing* (tahap 1-4 dilakukan pada pertemuan ke-1).

5. Permainan
 - a. Sesuai dengan kesepakatan pada pertemuan pertama kelompok 1 bertugas memainkan *role playing*, kelompok 2 bertugas sebagai penonton. Penonton mengamati dan menuliskan hasil pengamatan dalam lembar kerja siswa (LKS) yang diberikan guru.
 - b. Permainan diawali guru membacakan narasi cerita.
 - c. Setelah narasi, siswa melakukan dialog sesuai dengan tokoh yang diperankan dan sesuai dengan urutan peristiwa.
 - d. Siswa memainkan peran sesuai dengan tokoh yang diperankan. Siswa memainkan *role playing* tanpa menggunakan teks. Jika terjadi kemacetan guru bertugas mengingatkan peristiwa yang selanjutnya. Saat permainan *role playing*, penonton tidak boleh berkomentar.
6. Diskusi dan evaluasi
 - a. Siswa yang bertugas sebagai penonton memaparkan hasil pengamatan meliputi peristiwa yang terjadi, tokoh-tokoh yang terlibat, nilai-nilai yang dipelajari dari permainan *role playing*.
 - b. Setelah seluruh penonton memaparkan hasil pengamatan, siswa dan guru berdiskusi adakah peristiwa yang terlewatkan yang dicatat oleh pengamat.

- c. Jika masih ada peristiwa yang kurang, siswa yang memainkan *role playing* menambahkannya.
7. Bermain *role playing*
 - a. Siswa yang bertugas sebagai penonton memainkan *role playing* pada sesi 2.
 - b. Tokoh yang diperankan siswa ditentukan guru pada pertemuan pertama .
 - c. Permainan diawali dengan pembacaan narasi oleh guru.
 - d. Siswa memainkan peran sesuai dengan tokoh yang diperankan. Siswa memainkan *role playing* tanpa menggunakan teks. Jika terjadi kemacetan guru bertugas mengingatkan peristiwa yang selanjutnya. Saat permainan *role playing*, penonton tidak boleh berkomentar.
 8. Diskusi lebih lanjut
 - a. Penonton memaparkan hasil pengamatan meliputi peristiwa yang terjadi, tokoh-tokoh yang terlibat, dan nilai-nilai yang dipelajari dari permainan *role playing*.
 - b. Siswa membahas adakah peristiwa, tokoh, dan nilai yang belum dipaparkan.
 - c. Siswa membahas dapatkan nilai-nilai yang dipelajari dalam permainan *role playing* diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
 - d. Siswa menyebutkan contoh penerapan nilai-nilai yang dipelajari dalam permainan *role playing*.
 9. Generalisasi
 - a. Siswa menyimpulkan peristiwa yang telah di-*role playing*-kan. Siswa menyimpulkan dengan bantuan guru. Guru memberikan kesempatan kepada siswa secara merata (tidak hanya yang pandai saja).
 - b. Siswa menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam perumusan dasar negara. Siswa menyebutkan tokoh-tokoh secara bergantian.

Siswa yang belum menyebutkan diberi kesempatan terlebih dahulu.

- c. Siswa menyebutkan nilai-nilai yang dipelajari dari permainan *role playing*.
- d. Siswa menyimpulkan pentingnya dasar negara
- e. Guru menuliskan hasil diskusi di papan tulis untuk memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari.

Pada saat siswa mengerjakan tes evaluasi guru menekan nilai kejujuran.

C. Kegiatan Akhir

1. Refleksi

- a. Siswa diberi kesempatan untuk menayangkan materi yang belum jelas
- b. Siswa diberi motivasi untuk selalu belajar
- c. Guru menutup pelajaran dengan salam penutup

IX. Media dan Sumber Belajar

A. Media

Naskah drama

B. Sumber

- 1. Silabus KTSP
- 2. Dwi Ari Listyani. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial: untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- 3. Endang Susilaningsih. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 5: untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

X. Evaluasi

A. Prosedur Evaluasi

Penilaian proses dan post tes

B. Jenis Evaluasi

Penilaian sikap dan tes tertulis

C. Bentuk Evaluasi

Pilihan Ganda

Essay

D. Kunci

Terlampir

E. Kriteria Keberhasilan

Pembalajaran dikatakan berhasil apabila 75% siswa memperoleh nilai \geq 70 dan 75% siswa memiliki hasil belajar afektif (sikap) kategori “baik”.

Guru Kelas V

Karangmojo,

Peneliti

Ismi Fajarini, S.PdI

Elis Siswaningrum

NIM.10108247017

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|-------------------|----------------|
| Kelas/ Semester | : V/ II |
| Mata Pelajaran | : IPS |
| Hari/ Tanggal | : |
| Siklus/ Pertemuan | : II/ 1 |
| Alokasi Waktu | : 2 x 35 menit |

I. Standar Kompetensi

1. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

II. Kompetensi Dasar

- 1.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

III. Indikator

1. Mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat pertemuan Dalat
2. Menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat pertemuan di Dalat
3. Mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat mendengar kekalahan Jepang
4. Mengidentifikasi peristiwa penting pada saat Rengasdengklok
5. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam peristiwa mendengar kekalahan Jepang dan peristiwa Rengasdengklok
6. Mengidentifikasi peristiwa perumusan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia
7. Mengidentifikasi peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia
8. Menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam penyusunan teks proklamasi dan tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia
9. Memberi contoh cara menghargai jasa tokoh dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia

10. Menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan

IV. Tujuan pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat pertemuan Dalat.
2. Setelah mendengarkan penjelasan, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat pertemuan di Dalat.
3. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat mendengar kekalahan Jepang .
4. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa penting pada saat Rengasdengklok
5. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dalam peristiwa mendengar kekalahan Jepang dan peristiwa Rengasdengklok.
6. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa perumusan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia.
7. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia
8. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam penyusunan teks proklamasi dan tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia
9. Setelah berdiskusi, siswa dapat memberi contoh cara menghargai jasa tokoh dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia
10. Setelah berdiskusi, siswa dapat menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan

V. Materi

Peristiwa Sekitar Proklamasi

VI. Model dan Metode Pembelajaran

A. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran Role Playing

B. Metode Pembelajaran

Diskusi, penugasan, ceramah, tanya jawab

VII. Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Siswa berdoa dan menjawab salam dari guru
2. Siswa dipresensi secara klasikal
3. Siswa dikondisikan untuk tenang
4. Siswa menjawab pertanyaan guru tentang “Siapa Bapak Proklamator?”.
5. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
6. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pembelajaran yang akan dilakukan serta penjelasan mengenai pembelajaran model *role playing*
7. Siswa dan guru berdiskusi dan menyepakati tentang peraturan yang diterapkan dalam pembelajaran.

B. Kegiatan Inti

1. Pemanasan
 - a. Siswa memperhatikan cerita yang disampaikan oleh guru. Guru menyampaikan cerita terdesaknya kekuasaan Jepang, janji kemerdekaan Jepang hingga pertemuan di Dalat, Vietnam. Cerita yang disampaikan meliputi tanggal peristiwa itu terjadi dan tokoh-tokoh yang terlibat
 - b. Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan cerita yang diketahui tentang penjajahan Jepang.
2. Memilih siswa
 - a. Siswa dibagi dalam 2 kelompok yang heterogen (anggota kelompok dibagi berdasarkan tingkat kemampuan dalam belajar, sehingga dalam kelompok terdapat siswa yang pintar, sedang dan kurang).
 - b. Guru membagikan naskah drama yang akan di-*role playing*-kan.
 - c. Siswa membaca naskah drama peristiwa sekitar proklamasi yang diberikan oleh guru.

- d. Guru dan siswa memperhatikan gambar tokoh yang akan diperankan di buku pegangan siswa. Guru dan siswa berdiskusi mengenai watak-watak tokoh yang akan diperankan.
 - e. Siswa berlatih memainkan drama. Siswa dibagi dalam 2 kelompok. Peran yang dimainkan siswa ditentukan guru. Guru membimbing siswa dalam berlatih. Jika terdapat kesulitan dalam memerankan tokoh, guru memberikan contoh. Siswa berlatih dengan menggunakan naskah drama.
 - f. Setelah cukup berlatih dengan naskah drama, siswa berlatih memerankan tokoh tanpa teks.
 - g. Kelompok 1 bermain, kelompok 2 mengamati. Setelah permainan pertama selesai, kelompok 2 yang mengamati memaparkan kekurangan siswa kelompok 1 yang bermain. Evaluasi mengenai penjiwaan tokoh-tokoh yang diperankan.
 - h. Kelompok 2 bermain, kelompok 1 mengamati. Setelah permainan pertama selesai, kelompok 1 yang mengamati memaparkan kekurangan siswa kelompok 2 yang bermain. Evaluasi mengenai penjiwaan tokoh-tokoh yang diperankan.
3. Menyiapkan penonton
 - a. Siswa menjelaskan tugas penonton. Siswa yang bertugas sebagai penonton mengamati dan mencatat peristiwa-peristiwa, nilai-nilai, dan tokoh-tokoh yang di-*role playing*.
 - b. Siswa menuliskan hasil pengamatan dalam lembar observasi.
 - c. Siswa yang tidak melakukan *role playing* menjadi penonton.
 4. Menyiapkan panggung
 - a. Siswa dan guru mengatur panggung di kelas. Meja disusun melingkar, ruang kosong ditengah digunakan untuk bermain *role playing*.
 - b. Siswa tempat untuk proklamasi dan pengibaran bendera ketika drama proklamasi kemerdekaan dimainkan.
 - c. Siswa menyiapkan properti tokoh (peci, kaca mata, dasi).

C. Kegiatan Akhir

1. Refleksi

- a. Siswa diberi tugas berlatih drama di rumah untuk ditampilkan pada pertemuan selanjutnya.
- b. Siswa diberi motivasi untuk selalu belajar
- c. Guru menutup pelajaran dengan salam penutup

VIII. Media dan Sumber Belajar

Media

Naskah drama

Gambar tokoh

Sumber

1. Silabus KTSP
2. Dwi Ari Listyani. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial: untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
3. Endang Susilaningih. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 5: untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

IX. Evaluasi

A. Prosedur Evaluasi

Penilaian proses dan post tes

B. Jenis Evaluasi

Penilaian sikap dan tes tertulis

C. Bentuk Evaluasi

Pilihan Ganda

D. Kunci

Terlampir

E. Kriteria Keberhasilan

Pembalajaran dikatakan berhasil apabila 75% siswa memperoleh nilai \geq 60 dan 75% siswa memiliki hasil belajar afektif (sikap) kategori “baik”.

Guru Kelas V

Karangmojo,

Peneliti

Ismi Fajarini, S.PdI

Elis Siswaningrum

NIM.10108247017

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelas/ Semester : V/ II
Mata Pelajaran : IPS
Hari/ Tanggal :
Siklus/ Pertemuan : II/ 2
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

II. Standar Kompetensi

1. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

III. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

IV. Indikator

1. Mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat pertemuan Dalat
2. Menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat pertemuan di Dalat
3. Mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat mendengar kekalahan Jepang
4. Mengidentifikasi peristiwa penting pada saat Rengasdengklok
5. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam peristiwa mendengar kekalahan Jepang dan peristiwa Rengasdengklok
6. Mengidentifikasi peristiwa perumusan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia
7. Mengidentifikasi peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia
8. Menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam penyusunan teks proklamasi dan tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia
9. Memberi contoh cara menghargai jasa tokoh dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia

10. Menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan

V. Tujuan pembelajaran

1. Setelah mendengarkan penjelasan, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat pertemuan Dalat.
2. Setelah mendengarkan penjelasan, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat pertemuan di Dalat.
3. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat mendengar kekalahan Jepang .
4. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa penting pada saat Rengasdengklok
5. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dalam peristiwa mendengar kekalahan Jepang dan peristiwa Rengasdengklok.
6. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa perumusan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia.
7. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia
8. Setelah memainkan *role playing*, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam penyusunan teks proklamasi dan tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia
9. Setelah berdiskusi, siswa dapat memberi contoh cara menghargai jasa tokoh dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia
10. Setelah berdiskusi, siswa dapat menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan

VI. Materi

Persiapan kemerdekaan Indonesia

VII. Model dan Metode Pembelajaran

A. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran Role Playing

B. Metode Pembelajaran

Diskusi, penugasan, ceramah, tanya jawab

VIII. Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Awal

1. Siswa berdoa dan menjawab salam dari guru
2. Siswa dipresensi secara klasikal
3. Siswa menyanyikan lagu motivasi

Kalau kau ingin pandai harus belajar, hore
Kalau kau ingin pandai harus belajar, hore
Kalau kau ingin pandai ayo kita belajar
Kalau kau ingin pandai terus belajar, hore
4. Siswa menjawab pertanyaan guru mengenai “Apa kepanjangan dari BPUPKI”
5. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.
6. Siswa menggunakan properti yang dibutuhkan

B. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada siklus I pertemuan ke-2 melanjutkan tahap-tahap *role playing* (tahap 1-4 dilakukan pada pertemuan ke-1).

5. Permainan
 - a. Sesuai dengan kesepakatan pada pertemuan pertama kelompok 1 bertugas memainkan *role playing*, kelompok 2 bertugas sebagai penonton. Penonton mengamati dan menuliskan hasil pengamatan dalam lembar kerja siswa (LKS) yang diberikan guru.
 - b. Permainan diawali guru membacakan narasi cerita.
 - c. Siswa memainkan peran sesuai dengan tokoh yang diperankan. Siswa memainkan *role playing* tanpa menggunakan teks. Jika terjadi kemacetan guru bertugas mengingatkan peristiwa yang selanjutnya. Saat permainan *role playing*, penonton tidak boleh berkomentar

6. Diskusi dan evaluasi
 - a. Siswa yang bertugas sebagai penonton memaparkan hasil pengamatan meliputi peristiwa yang terjadi, tokoh-tokoh yang terlibat, nilai-nilai yang dipelajari dari permainan *role playing*.
 - b. Setelah seluruh penonton memaparkan hasil pengamatan, siswa dan guru berdiskusi adakah peristiwa yang terlewatkan yang dicatat oleh pengamat.
 - c. Jika masih ada peristiwa yang kurang, siswa yang memainkan *role playing* menambahkannya.
7. Bermain *role playing*
 - a. Siswa yang bertugas sebagai penonton memainkan *role playing* pada sesi 2.
 - b. Tokoh yang diperankan siswa ditentukan guru pada pertemuan pertama .
 - c. Permainan diawali dengan pembacaan narasi oleh guru.
 - d. Siswa memainkan peran sesuai dengan tokoh yang diperankan. Siswa memainkan *role playing* tanpa menggunakan teks. Jika terjadi kemacetan guru bertugas mengingatkan peristiwa yang selanjutnya. Saat permainan *role playing*, penonton tidak boleh berkomentar.
8. Diskusi lebih lanjut
 - a. Penonton memaparkan hasil pengamatan meliputi peristiwa yang terjadi, tokoh-tokoh yang terlibat, dan nilai-nilai yang dipelajari dari permainan *role playing*.
 - b. Siswa membahas adakah peristiwa, tokoh, dan nilai yang belum dipaparkan.
 - c. Siswa membahas dapatkan nilai-nilai yang dipelajari dalam permainan *role playing* diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
 - d. Siswa menyebutkan contoh penerapan nilai-nilai yang dipelajari dalam permainan *role playing*.
9. Generalisasi

- a. Siswa menyimpulkan peristiwa yang telah di-*role playing*-kan. Siswa menyimpulkan dengan bantuan guru. Guru memberikan kesempatan kepada siswa secara merata (tidak hanya yang pandai saja).
 - b. Siswa menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam perumusan dasar negara. Siswa menyebutkan tokoh-tokoh secara bergantian. Siswa yang belum menyebutkan diberi kesempatan terlebih dahulu.
 - c. Siswa menyebutkan nilai-nilai yang dipelajari dari permainan *role playing*.
 - d. Siswa menyimpulkan pentingnya dasar negara
 - e. Guru menuliskan hasil diskusi di papan tulis untuk memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari.
- Pada saat siswa mengerjakan tes evaluasi guru menekan nilai kejujuran.*

C. Kegiatan Akhir

1. Refleksi

- a. Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum jelas
- b. Siswa diberi motivasi untuk selalu belajar
- c. Guru menutup pelajaran dengan salam penutup

IX. Media dan Sumber Belajar

A. Media

Naskah drama

B. Sumber

1. Silabus KTSP
2. Dwi Ari Listyani. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial: untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

3. Endang Susilaningsih. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 5: untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

X. Evaluasi

A. Prosedur Evaluasi

Penilaian proses dan post tes

B. Jenis Evaluasi

Penilaian sikap dan tes tertulis

C. Bentuk Evaluasi

Pilihan Ganda

D. Kunci

Terlampir

E. Kriteria Keberhasilan

Pembalajaran dikatakan berhasil apabila 75% siswa memperoleh nilai ≥ 60 dan 75% siswa memiliki hasil belajar afektif (sikap) kategori “baik”.

Guru Kelas V

Karangmojo,

Peneliti

Ismi Fajarini, S.PdI

Elis Siswaningrum

NIM.10108247017

KISI-KISI TES HASIL BELAJAR SIKLUS I

| Kompetensi Dasar | Indikator | Pilihan Ganda | | | Essay | | | Jumlah |
|--|---|---------------------|-------|---------|-------|--------|--------|--------|
| | | C1 | C2 | C3 | C1 | C2 | C3 | |
| 2.1 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia | 2.1.1 Mengidentifikasi usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan dengan pembentukan BPUPKI | 1,3,4, 6,7,8, 25 | 2, 35 | | | | | 9 |
| | 2.1.2 Mengidentifikasi sidang-sidang yang dilakukan BPUPKI dalam mempersiapkan kemerdekaan | 5,9, 17, 21, 24 | | | | | | 5 |
| | 2.1.3 Menyebutkan tokoh-tokoh yang menyampaikan rumusan dasar negara | 10, 11, 12, 15, 16, | | | | | | 5 |
| | 2.1.4 Mengidentifikasi peristiwa perumusan Piagam Jakarta dan tokoh-tokoh yang terlibat | 13, 14, 18, 19, 23 | 20 | | | | | 6 |
| | 2.1.5 Menjelaskan tugas BPUPKI dan pentingnya dasar negara | | | | | 36, 40 | | 2 |
| | 2.1.6 Mengidentifikasi peristiwa setelah BPUPKI dibubarkan | 26,28, 29,30, 31 | 27 | | | | | 6 |
| | 2.1.7 Memberi contoh cara menghargai jasa para tokoh dalam merumuskan dasar negara | | | 22, 32, | | | 37 | 3 |
| | 2.1.8 Menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan | | | 33, 34 | | | 38, 39 | 4 |
| Jumlah | | | | | | | | 40 |

TES HASIL BELAJAR

SIKLUS I

I. Pilihlah satu jawaban yang tepat dengan menyilang (x) huruf!

1. Usaha untuk mempersiapkan kemerdekaan Indonesia yaitu melalui ...
 - a. Pembentukan PPKI
 - b. Pembentukan BPUPKI
 - c. Pembentukan Panitia Sembilan
 - d. Pembentukan Badan Perundingan
2. Dasar negara perlu dirumuskan oleh para tokoh-tokoh karena ...
 - a. Dasar negara merupakan pondasi (fundamental) pembentukan suatu negara
 - b. Dasar negara syarat dalam pembentukan negara
 - c. Dasar negara sebagai pandangan hidup
 - d. Dasar negara merupakan pencerminan kesatuan dan persatuan
3. Ketua BPUPKI adalah ...
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Dr. Radjiman Wedyodiningrat
 - c. Dr. Soepomo
 - d. Moch. Hatta
4. BPUPKI dalam bahasa Jepang yaitu ...
 - a. *Chuo Sangi In*
 - b. *Zimukyoku*
 - c. *Dokuritsu Junbi Cosakai*
 - d. *Dokuritsu Junbi Inkai*
5. BPUPKI mengadakan sidang sebanyak ...
 - a. 2 kali
 - b. 3 kali
 - c. 4 kali
 - d. 5 kali
6. BPUPKI dibentuk tanggal ...
 - a. 1 Maret 1945
 - b. 28 Maret 1945
 - c. 29 Maret 1945
 - d. 30 Mei 1945

7. Wakil ketua BPUPKI dari Indonesia yaitu ...
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Moch. Hatta
 - c. R. Surono
 - d. A.G. Pringgodigdo
8. Jumlah anggota BPUPKI yaitu ...
 - a. 92orang
 - b. 82 orang
 - c. 72 orang
 - d. 62 orang
9. Sidang I BPUKI berlangsung pada ...
 - a. 28 Mei – 31 Mei 1945
 - b. 29 Mei – 1 Juni 1945
 - c. 30 Mei – 1 Juni 1945
 - d. 31 Mei – 1 Juni 1945
10. Gagasan Muhammad Yamin tentang dasar negara yaitu ...
 - a. Peri Kebangsaan, Peri Kemanusiaan, Peri Ke-Tuhanan, Peri Kerakyatan, Kesejahteraan Rakyat
 - b. Peri Kebangsaan, Peri Kemanusiaan, Peri Ke-Tuhanan, Peri Kerakyatan, Keadilan Rakyat
 - c. Peri Kebangsaan, Peri Kemanusiaan, Peri Ke-Tuhanan, Mufakat atau Demokrasi, Kesejahteraan Rakyat
 - d. Peri Kebangsaan, Keseimbangan Lahir dan Batin, Peri Ke-Tuhanan, Peri Kerakyatan, Kesejahteraan Rakyat
11. Tiga tokoh nasional yang mengemukakan gagasan tentang dasar negara yaitu ...
 - a. Ir. Soekarno, Dr. Soepomo, Dr. Moch. Hatta
 - b. Ir. Soekarno, Dr. Soepomo, Muhammad Yamin
 - c. Ir. Soekarno, Dr. Moch. Hatta, Muhammad Yamin
 - d. Dr. Soepomo, Dr. Moch. Hatta, Muhammad Yamin
12. Dr. Soepomo mengemukakan gagasan tentang dasar negara pada ...
 - a. 29 Mei 1945
 - b. 30 Mei 1945
 - c. 31 Mei 1945

- d. 1 Juni 1945
- 13. Pada tanggal 22 Juni 1945 membentuk panitia kecil yaitu ...
 - a. Panitia Sembilan
 - b. Panitia Kemerdekaan
 - c. Panitia Proklamasi
 - d. Panitia Upacara Proklamasi
- 14. Gagasan Ir. Soekarno tentang dasar negara yaitu meliputi ...
 - a. Kebangsaan Indonesia, internasionalisasi atau perikemanusiaan, mufakat atau demokrasi, kesejahteraan sosial, ke-Tuhanan Yang Maha Esa
 - b. Peri Kebangsaan, internasionalisasi atau perikemanusiaan, mufakat atau demokrasi, kesejahteraan sosial, ke-Tuhanan Yang Maha Esa
 - c. Kebangsaan Indonesia, internasionalisasi atau perikemanusiaan, mufakat atau demokrasi, kesejahteraan sosial, Peri Kerakyatan
 - d. Kebangsaan Indonesia, internasionalisasi atau perikemanusiaan, mufakat atau demokrasi, kekeluargaan, ke-Tuhanan Yang Maha Esa
- 15. Lima dasar negara yang dikemukakan oleh Ir. Soekarno dikenal dengan nama ...
 - a. Trisila
 - b. Ekasila
 - c. Pancasila
 - d. Tridarma
- 16. Hasil kerja Panitia Sembilan membuat rumusan dasar negara oleh Muh. Yamin diberi nama ...
 - a. Jakarta Chart
 - b. Jakarta Charter
 - c. Pancasila
 - d. Pembukaan UUD
- 17. Sidang BPUPKI II dilaksanakan pada ...
 - a. 10 Juli – 17 Juli 1945
 - b. 10 Juli – 18 Juli 1945
 - c. 10 Juni – 17 Juni 1945
 - d. 10 Juni – 18 Juni 1945
- 18. Anggota Panitia Sembilan antara lain ...
 - a. Muh. Yamin, Ahmad Subarjo, Sukarni

- b. A. A. Maramis, Muh. Yamin, Ahmad Subarjo
 - c. A. A. Maramis, Muh. Yamin, Sukarni
 - d. Muh. Yamin, K.H. Wachid Hasyim, Abikusno
19. Panitia Sembilan diketuai oleh ...
- a. Moch. Hatta
 - b. Ahmad Subarjo
 - c. Dr. Rajiman Wedyodiningrat
 - d. Ir. Soekarno
20. “Ke-Tuhanan, dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya” yang tercantum dalam Piagam Jakarta diubah menjadi Ke-Tuhanan Yang Maha Esa karena ...
- a. Indonesia bukan negara Islam
 - b. Indonesia merupakan negara yang besar
 - c. Indonesia negara yang majemuk
 - d. Indonesia negara yang majemuk serta untuk menjaga persatuan
21. Pada sidang BPUPKI tanggal 10 Juli 1945 membahas tentang ...
- a. Dasar negara
 - b. Rencana UUD
 - c. Pembukaan UUD
 - d. Rencana UUD beserta pembukaannya
22. Sikap yang dapat diambil dari sidang BPUPKI, **kecuali** ...
- a. Menghargai pendapat
 - b. Mengutamakan kepentingan bangsa di atas kepentingan pribadi
 - c. Kerjasama
 - d. Memaksakan pendapat
23. “Ke-Tuhanan, dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya” yang tercantum dalam Piagam diubah menjadi Ke-Tuhanan Yang Maha Esa atas usulan ...
- a. Ir. Soekarno
 - b. Dr. Soepomo
 - c. Moch. Hatta
 - d. Muh. Yamin

24. Pada Sidang BPUPKI ke-2 tanggal 13 Juli 1945, Ir. Soekarno melaporkan hasil kerja panitia Perancang Undang-Undang yang memuat ...
- Pernyataan Indonesia merdeka
 - Pernyataan Indonesia merdeka dan pembukaan UUD
 - Pernyataan Indonesia merdeka, dasar negara, dan pembukaan UUD
 - Pernyataan Indonesia merdeka, pembukaan UUD, dan batang tubuh UUD
25. BPUPKI dibubarkan pada ...
- 6 Agustus 1945
 - 7 Agustus 1945
 - 8 Agustus 1945
 - 9 Agustus 1945
26. Setelah tugas BPUPKI selesai, dibentuk ...
- Chuo Sangi In*
 - Panitia Sembilan
 - Panitian Pembentuk UUD
 - PPKI
27. BPUPKI dibubarkan karena ...
- Akan dibentuk PPKI
 - Masa Kerja BPUPKI sudah selesai
 - Tugas mempersiapkan dasar negara dan UUD sudah selesai
 - Dibubarkan Jepang
28. PPKI dalam bahasa Jepang disebut ...
- Chuo Sangi In*
 - Zimukyoku*
 - Dokuritsu Junbai Iinkai*
 - Dokuritsu Junbai Cosakai*
29. PPKI dibentuk pada tanggal ...
- 6 Agustus 1945
 - 7 Agustus 1945
 - 8 Agustus 1945
 - 9 Agustus 1945
30. Ketua dan Wakil PPKI adalah ...
- Dr. Radjiman Wedyodiningrat dan Moch. Hatta

- b. Ir. Soekarno dan Moch. Hatta
- c. Ir. Soekarno dan Dr. Radjiman Wedyodiningrat
- d. Ir. Soekarno dan Dr. Soepomo

31. PPKI sidang pertama kali pada ...

- a. 16 Agustus 1945
- b. 17 Agustus 1945
- c. 18 Agustus 1945
- d. 19 Agustus 1945

32. Kemerdekaan bangsa Indonesia berkat perjuangan para tokoh, sikap kita untuk menghargai perjuangan para tokoh dibawah ini, **kecuali** ...

- a. Belajar dengan tekun
- b. Bekerjasama dengan teman
- c. Berkelahi
- d. Mengikuti upacara

33. Sikap yang kita teladani dari Ir. Soekarno adalah ...

- a. Menghina pendapat orang lain
- b. Mengutamakan kepentingan pribadi
- c. Gigih untuk mempertahankan pendapatnya
- d. Menerima dan menghargai pendapat

34. Sikap yang dapat kita teladani dari Moch. Hatta adalah ...

- a. Mengutamakan kepentingan golongan di atas kepentingan pribadi
- b. Mengutamakan kepentingan bangsa di atas kepentingan golongan
- c. Mengutamakan kepentingan pribadi
- d. Mengutamakan pendapatnya sendiri

35. BPUPKI dibentuk untuk mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, gagasan dasar negara mencerminkan ...

- a. Jati diri bangsa Indonesia
- b. Musyawarah
- c. Cinta tanah air
- d. Kerjasama

II. Jawablah pertanyaan dibawah ini!

36. Jelaskan tugas BPUPKI!

Jawab :

37. Sebutkan 2 contoh cara menghargai jasa para tokoh dalam merumuskan dasar negara!

Jawab :
.....

38. Bagaimanakah cara menghargai jasa pahlawan sebagai seorang pelajar?

Jawab :
.....

39. Bagaimanakah pendapatmu jika ada temanmu yang ramai saat mengikuti upacara bendera?

Jawab :
.....

40. Jelaskan pentingnya dasar negara bagi sebuah negara!

Jawab :
.....

Lampiran 9

KISI-KISI TES HASIL BELAJAR SIKLUS II

| Kompetensi Dasar | Indikator | Pilihan Ganda | | | Essay | | | Butir Soal |
|--|---|------------------------------------|----------------|--------|-------|----|----------------|------------|
| | | C1 | C2 | C3 | C1 | C2 | C3 | |
| 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia | 2.2.1 Mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat pertemuan Dalat | 2 | 1 | | | | | 2 |
| | 2.2.2 Menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat pertemuan di Dalat | 3 | | | | | | 1 |
| | 2.2.3 Mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat mendengar kekalahan Jepang | 4, 5, 8 | 6, 7, 9 | | | | | 6 |
| | 2.2.4 Mengidentifikasi peristiwa penting pada saat Rengasdengklok | 16, | 11, 12, 13, 17 | | | | | 5 |
| | 2.2.5 Menyebutkan tokoh-tokoh dalam peristiwa mendengar kekalahan Jepang dan peristiwa Rengasdengklok | 10, 14, 15 | | | | | | 3 |
| | 2.2.6 Mengidentifikasi peristiwa perumusan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia | 19 | 27, 33 | | | | | 3 |
| | 2.2.7 Mengidentifikasi peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia | 24, 28 | 23, 31 | | | | | 4 |
| | 2.2.8 Menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam penyusunan teks proklamasi dan tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia | 18, 20, 21, 22, 25, 26, 29, 30, 32 | | | | | | 7 |
| | 2.2.9 Memberi contoh cara menghargai jasa tokoh dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia | | | 34, 35 | | | 36 | 3 |
| | 2.2.10 Menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan | | | | | | 37, 38, 39, 40 | 4 |
| Jumlah | | | | | | | | 40 |

TES HASIL BELAJAR SIKLUS II

I. Kerjakan soal berikut ini dengan memberi tanda silang (x) pada salah satu huruf yang benar!

1. Jendral Terauchi memanggil tokoh pergerakan nasional ke Dalat untuk ...
 - a. Membicarakan penyerahan kemerdekaan Indonesia dari Jepang
 - b. Menunda penyerahan kemerdekaan Indonesia dari Jepang
 - c. Membicarakan perang Pasifik
 - d. Menandatangani teks proklamasi
2. Tokoh Pergerakan Nasional menemui Jendral Terauchi di Dalat pada ...
 - a. 8 Agustus 1945
 - b. 9 Agustus 1945
 - c. 10 Agustus 1945
 - d. 11 Agustus 1945

3. Perhatikan tabel berikut ini!

| No | Tokoh Pejuang |
|----|-----------------------------|
| 1. | Ir. Soekarno |
| 2. | Ahmad Subarjo |
| 3. | Moh. Hatta |
| 4. | Dr. Radjiman Wedyodiningrat |
| 5. | Moh. Yamin |

- Tokoh yang menemui Jendral Terauchi di Dalat adalah ...
- a. 1, 2, dan 3
 - b. 1, 3, dan 4
 - c. 2, 3, dan 5
 - d. 3, 4, dan 5
4. Kota Jepang yang di bom atom oleh Sekutu pada tanggal 9 Agustus 1945 adalah
 - a. Nagasaki
 - b. Hiroshima
 - c. Nagoya
 - d. Osaka
 5. Tokoh yang mendengar kekalahan Jepang adalah ...
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Chaerul Saleh
 - c. Sutan Sjahrir

- d. Ahmad Subarjo
6. Jepang menyerah kepada sekutu karena ...
 - a. Rakyat Indonesia tidak mau membantu Jepang
 - b. Hiroshima dan Nagasaki di bom atom
 - c. Tentara Jepang kelaparan
 - d. Wilayah kekuasaan Jepang semakin sempit
 7. Tindakan bangsa Indonesia setelah mendengar berita kekalahan Jepang adalah ...
 - a. Menyerang Jepang
 - b. Melucuti senjata tentara Jepang
 - c. Memproklamasikan kemerdekaan Indonesia
 - d. Mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
 8. Jepang menyerah kepada Sekutu pada tanggal ...
 - a. 13 Agustus 1945
 - b. 14 Agustus 1945
 - c. 15 Agustus 1945
 - d. 16 Agustus 1945
 9. Alasan Golongan Tua membicarakan proklamasi kemerdekaan dalam sidang PPKI yaitu ...
 - a. Menghindari pertumpahan darah karena kekuatan Jepang masih kuat di Indonesia
 - b. Menghindari perdebatan dengan golongan muda
 - c. Menghindari pertempuran dengan golongan muda
 - d. Menyelesaikan segala masalah dengan musyawarah
 10. Tokoh yang memimpin rapat pertemuan golongan muda pada tanggal 15 Agustus 1945 adalah ...
 - a. Chaerul Saleh
 - b. Sutan Syahrir
 - c. Wikana
 - d. Darwis
 11. Wikana dan Darwis mendesak Bung Karno dan Bung Hatta untuk ...
 - a. Mengumumkan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
 - b. Membentuk negara dan perangkatnya
 - c. Mengadakan perundingan dengan Jepang

- d. Meninggalkan Jakarta ke Rengasdengklok
12. Golongan muda tidak setuju kemerdekaan Indonesia dirapatkan dengan PPKI karena ...
 - a. Golongan muda ingin merdeka dengan usaha bangsa sendiri
 - b. Golongan muda ingin proklamasikan cepat dilaksanakan
 - c. Golongan muda tidak sepaham dengan golongan tua
 - d. Golongan tua ingin membicarakan kemerdekaan lebih rinci dengan PPKI
 13. Tujuan Bung Karno dan Bung Hatta dibawa ke Rengasdengklok agar ...
 - a. aman
 - b. segera memproklamasikan kemerdekaan
 - c. tidak dipengaruhi pemerintah jepang
 - d. lebih fokus dalam pembahasan kemerdekaan
 14. Tokoh golongan tua yang dapat menyakinkan golongan muda tidak terburu-buru untuk memproklamasikan kemerdekaan adalah ...
 - a. Moh. Hatta
 - b. Ir. Soekarno
 - c. Ahmad Subardjo
 - d. Wikana
 15. Tokoh golongan muda yang membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke Rengasdengklok adalah ...
 - a. Wikana
 - b. Singgih
 - c. Sutam Sjahrir
 - d. Chairul Saleh
 16. Setelah tiba di Jakarta Bung Karno dan Bung Hatta dibawa ke rumah ...
 - a. Laksamana Tadashi Maeda
 - b. Laksamana Imamura
 - c. Ahmad Subardjo
 - d. Ir. Soekarno
 17. Setelah tiba di Jakarta Bung Karno dan Bung Hatta dibawa ke rumah Laksamana Tadashi Maeda alasannya adalah ...
 - a. Dekat

- b. Strategis
- c. Aman dari pengaruh Jepang
- d. Aman dari pengaruh Golongan Tua

18. Perhatikan tabel di bawah ini!

| No. | Tokoh |
|-----|----------------|
| 1. | Ir. Soekarno |
| 2. | Ahmad Subardjo |
| 3. | Sukarni |
| 4. | Moh. Hatta |
| 5. | Sayuti Melik |

Tokoh yang menyusun teks proklamasi yaitu ...

- a. 1, 2, 3
 - b. 1, 2, 4
 - c. 2, 3, 4
 - d. 3, 4, 5
19. Teks proklamasi disusun pada tanggal 17 Agustus 1945 pukul 02.00-04.00 bertempat di ...
- a. Rumah Laksamana Takaeshi Maeda, Jalan Imam Bonjol No. 1
 - b. Rumah Laksamana Takaeshi Maeda, Jalan Imam Bonjol No. 2
 - c. Rumah Ir. Soekarno, Jalan Imam Bonjol No. 1
 - d. Rumah Ir. Soekarno, Jalan Imam Bonjol No. 2
20. Tokoh pemuda yang mengusulkan Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta menandatangani teks proklamasi adalah ...
- a. Wikana
 - b. Sukarni
 - c. Sayuti Melik
 - d. Latief Hendraningrat
21. Kalimat pertama rumusan teks proklamasi merupakan buah pikiran ...
- a. Drs. Moh. Hatta dan Ir. Soekarno
 - b. Drs. Moh Hatta dan Ahmad Subardjo
 - c. Ir. Soekarno dan Sukarni
 - d. Ir. Soekarno dan Ahmad Subardjo

22. Kalimat terakhir rumusan teks proklamasi merupakan sumbangan pikiran dari ...
- Ir. Soekarno
 - Drs. Moh. Hatta
 - Ahmad Subardjo
 - Sukarni
23. Ir. Soekarno mengusulkan pembacaan proklamasi di Jalan Pegangsaan Timur No.56 (kediaman Ir. Soekarno) bertujuan agar ...
- Lebih khidmat
 - Dekat dengan lapangan Ikada
 - Aman dan menghindari perselisihan dengan tentara Jepang
 - Banyak orang yang menyaksikan proklamasi kemerdekaan
24. Saat proklamasi kemerdekaan menyanyikan Lagu “Indonesia Raya” ciptaan ...
- C. Simanjuntak
 - WR. Supratman
 - Kusbini
 - L. Manik
25. Bendera Merah Putih yang dikibarkan saat proklamasi kemerdekaan dijahit oleh ...
- Sayuti Melik
 - Rahmawati
 - Fatmawati
 - Sukarni
26. Setelah proklamasi dibacakan Bung Karno, bendera merah putih dikibarkan oleh ...
- Latief Hendraningrat dan Singgih
 - Latief Hendraningrat dan Sukarni
 - Singgih dan Sukarni
 - Sayuti Melik dan Sukarni
27. Drs. Moh. Hatta berdialog dengan golongan muda membahas tentang ...
- Cara menuliskan naskah proklamasi
 - Cara memproklamasikan kemerdekaan
 - Cara merumuskan proklamasi kemerdekaan
 - Cara mengetik teks proklamasi

28. Setelah naskah proklamasi diketik oleh Sayuti Melik, kemudian diserahkan kepada ...
- Bung Karno dan Bung Hatta untuk disebarakan
 - Bung Karno dan Bung Hatta untuk diperbanyak
 - Bung Karno dan Bung Hatta untuk ditandatangani atas nama bangsa Indonesia
 - Bung Karno dan Bung Hatta untuk diproklamasikan
29. Peran Laksamana Maeda dalam proklamasi kemerdekaan adalah ...
- Menjemput Bung Karno dan Bung Hatta dari Rengasdengklok
 - Menyusun teks proklamasi
 - Mengijinkan rumahnya untuk pembacaan proklamasi kemerdekaan
 - Menjamin keselamatan tokoh-tokoh dalam menyusun rencana proklamasi
30. Tokoh yang ditugaskan Bung Hatta untuk memperbanyak teks proklamasi dan menyiarkan ke seluruh dunia adalah ...
- Sutan Syahrir
 - Sayuti Melik
 - B.M. Diah
 - Sukarni
31. Kemerdekaan bangsa Indonesia bukan hadiah Jepang, tetapi merupakan ...
- Hasil perjuangan bangsa Indonesia
 - Hasil perjuangan golongan muda
 - Hasil perjuangan golongan tua
 - Hasil perjuangan sebagian rakyat
32. Bung Karno dan Bung Hatta mempunyai sebutan yaitu ...
- Dwi Karya
 - Dwi Tunggal
 - Dwi Warna
 - Dwi Dharma
33. Naskah proklamasi yang otentik adalah ...
- Naskah tulisan tangan Ir. Soekarno
 - Naskah tulisan tangan Ir. Soekarno yang ditandatangani
 - Naskah yang diketik
 - Naskah yang diketik dan telah ditandatangani Soekarno-Hatta

34. Sikap kepahlawan dari para pejuang yang perlu kita teladani adalah ...
- a. Rela berkorban
 - b. Mengharap pujian
 - c. Mengutamakan kepentingan kelompok
 - d. Mengharap imbalan
35. Melakukan upacara bendera dengan penuh hikmat merupakan salah satu cara untuk ...
- a. Menghargai jasa para pahlawan
 - b. Menghargai guru sebagai pahlawan tanpa tanda jasa
 - c. Menghargai petugas upacara
 - d. Menghargai teman-teman

II. Isilah dengan jawaban yang benar!

36. Berilah 3 contoh cara menghargai jasa tokoh proklamasi kemerdekaan!

Jawab :

.....

.....

.....

37. Bagaimanakah sikapmu jika ada temanmu yang melanggar tata tertib sekolah?

Jawab :

.....

.....

.....

38. Sikap apa sajakah yang dapat kita teladani dari Bung Hatta?

Jawab :

.....

.....

.....

39. Bagaimanakah caramu sebagai pelajar menghargai jasa pahlawan?

Jawab :

.....

.....

.....

40. Sikap apakah yang dapat diteladani dari golongan muda dan golongan tua?

Jawab :

.....

.....

.....

LEMBAR OBSERVASI SIKAP SISWA

| N o | Tingkat | Aspek | Indikator | | | | | |
|------------|-------------------------------|-------------------------------|---|---|---|---|---|--|
| | | | | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 1 | Penerimaan | 1.1 Kesadaran | Mengikuti pembelajaran IPS dengan model <i>role playing</i> | | | | | |
| | | 1.2 Kemauan menerima | Menyukai pembelajaran IPS dengan model <i>role playing</i> | | | | | |
| | | 1.3 Pemusatan Perhatian | Memberi perhatian terhadap penjelasan guru mengenai cerita dan materi | | | | | |
| 2 | Partisipasi | 2.1 Kesiediaan menanggapi | Melaksanakan perintah dari guru | | | | | |
| | | 2.2 Kemauan menanggapi | Menjawab pertanyaan yang diajukan guru | | | | | |
| | | 2.3 Kepuasan dalam menanggapi | Mengajukan pertanyaan kepada guru | | | | | |
| 3 | Penilaian/ Penentuan sikap | 3.1 Penerimaan suatu nilai | Menunjukkan rasa senang dengan peraturan yang disepakati saat pembelajaran | | | | | |
| | | 3.2 Pemilihan suatu nilai | Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan peraturan yang disepakati | | | | | |
| | | 3.3 Keterikatan/Menyepakati | Menyatakan pendapat mengenai nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran <i>Role Playing</i> | | | | | |
| SKOR TOTAL | | | | | | | | |

RUBRIK PENSKORAN PENILAIAN AFEKTIF

1. Mengikuti pembelajaran IPS dengan model *role playing*
 - 4 = Siswa mengikuti pelajaran IPS dengan mempersiapkan buku dan alat tulis dan berantusias dengan pembelajaran yang akan diberikan
 - 3 = Siswa mengikuti pelajaran IPS dengan rasa antusias dengan pembelajaran yang akan diberikan
 - 2 = Siswa kurang berantusias mengikuti pelajaran IPS
 - 1 = Siswa tidak mengikuti pelajaran IPS
2. Menyukai pembelajaran IPS dengan model *role playing*
 - 4 = Siswa sangat menyukai pembelajaran IPS dengan model *role playing*
 - 3 = Siswa menyukai pembelajaran IPS dengan model *role playing*
 - 2 = Siswa kurang menyukai pembelajaran IPS dengan model *role playing*
 - 1 = Siswa tidak menyukai pembelajaran IPS dengan model *role playing*
3. Memberi perhatian terhadap penjelasan guru mengenai cerita dan materi
 - 4 = Siswa memperhatikan penjelasan materi dan petunjuk dari guru dengan baik dan fokus
 - 3 = Siswa memperhatikan penjelasan materi dan petunjuk dari guru dengan baik, tetapi kurang fokus
 - 2 = Siswa memperhatikan penjelasan materi dan petunjuk dari guru kurang baik dan kurang fokus
 - 1 = Siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dan petunjuk dari guru
4. Melaksanakan perintah dari guru
 - 4 = Siswa melaksanakan perintah dari guru dengan senang hati dan penuh tanggung jawab
 - 3 = Siswa melaksanakan perintah dari guru dengan senang hati dan penuh tanggung jawab meskipun kurang sesuai dengan perintah
 - 2 = Siswa melaksanakan perintah dari guru dengan terpaksa
 - 1 = Siswa tidak melaksanakan perintah dari guru

5. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru
 - 4 = Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan tepat dan jawaban sempurna
 - 3 = Siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru meskipun jawaban kurang tepat
 - 2 = Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru tidak tepat
 - 1 = Siswa tidak menjawab pertanyaan yang diberikan guru

6. Mengajukan pertanyaan kepada guru
 - 4 = Siswa aktif bertanya tentang materi pembelajaran IPS yang dipelajari
 - 3 = Siswa kurang aktif bertanya tentang materi pembelajaran IPS yang dipelajari
 - 2 = Siswa aktif bertanya tetapi bukan materi pembelajaran IPS yang sedang dipelajari
 - 1 = Siswa tidak aktif bertanya, cenderung diam

7. Menunjukkan rasa senang dengan peraturan yang disepakati saat pembelajaran
 - 4 = Siswa mematuhi peraturan yang disepakati saat pembelajaran dengan kesadaran tanpa paksaan
 - 3 = Siswa mematuhi peraturan yang disepakati saat pembelajaran, terpaksa karena teman lain mematuhi
 - 2 = Siswa kurang senang dengan peraturan yang disepakati saat pembelajaran (siswa menggerutu)
 - 1 = Siswa tidak mengikuti pembelajaran

8. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan peraturan yang disepakati
 - 4 = Siswa mengikuti pembelajaran dengan fokus, mematuhi peraturan, dan bertanggungjawab dengan seluruh tugas yang diberikan
 - 3 = Siswa mengikuti pembelajaran kurang fokus, mematuhi peraturan, dan kurang bertanggungjawab dengan seluruh tugas yang diberikan
 - 2 = Siswa mengikuti pembelajaran tidak fokus, tidak mematuhi peraturan, dan tidak menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan
 - 1 = Siswa tidak mengikuti pembelajaran

9. Menyatakan pendapat mengenai nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran *Role Playing*
- 4 = Siswa menyatakan pendapat sangat setuju dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mengenai nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran *Role Playing*
 - 3 = Siswa menyatakan pendapat setuju dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mengenai nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran *Role Playing*
 - 2 = Siswa menyatakan pendapat kurang setuju dan tidak dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mengenai nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran *Role Playing*
 - 1 = Siswa tidak menyatakan pendapat

**LEMBAR OBSERVASI
AKTIVITAS GURU**

| No. | Indikator | Aspek yang Diamati | | | | Skor |
|-----|--|---|---|---|---|------|
| | | | 3 | 2 | 1 | |
| 1. | Menyampaikan cerita pengantar | Kemampuan guru menyampaikan cerita pengantar <i>role playing</i> | | | | |
| 2. | Memilih siswa yang berperan dan penonton | Kemampuan guru memilih siswa yang berperan dan penonton | | | | |
| 3. | Permainan Role Playing | Kemampuan guru dalam membimbing permainan <i>role playing</i> | | | | |
| 4. | Diskusi dan Evaluasi | Kemampuan guru dalam membimbing siswa dalam diskusi dan mengevaluasi permainan <i>role playing</i> | | | | |
| 5. | Generalisasi | Kemampuan guru membimbing siswa untuk menggeneralisasikan materi dan nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran <i>role playing</i> | | | | |
| | Skor total | | | | | |

RUBRIK PENSKORAN AKTIVITAS GURU

1. Menyampaikan cerita pengantar
 - 3 = Guru menyampaikan cerita pengantar dengan jelas dan dimengerti siswa
 - 2 = Guru menyampaikan cerita pengantar namun tidak jelas
 - 1 = Guru menyampaikan cerita pengantar kurang jelas dan siswa bingung
2. Memilih siswa yang berperan dan penonton
 - 3 = Guru memilih siswa secara heterogen (dalam satu kelompok terdiri dari siswa yang pandai, cukup, dan kurang)
 - 2 = Guru memilih siswa secara homogen (satu kelompok terdiri dari siswa yang pandai saja atau cukup/kurang saja)
 - 1 = Guru tidak memilih, namun siswa mengajukan diri
3. Membimbing siswa dalam role playing
 - 3 = Guru memberi arahan bermain role playing, memberikan bimbingan jika terjadi kemacetan
 - 2 = Guru memberi arahan bermain role playing, tetapi tidak memberikan bimbingan jika terjadi kemacetan
 - 1 = Guru tidak memberi arahan bermain role playing, tidak memberikan bimbingan jika terjadi kemacetan
4. Kemampuan guru dalam membimbing siswa dalam diskusi dan mengevaluasi permainan role playing
 - 3 = Guru menciptakan diskusi yang hidup, semua siswa aktif, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya,
 - 2 = Guru menciptakan diskusi yang hidup, hanya sebagian siswa yang aktif, guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya
 - 1 = Guru tidak menciptakan diskusi yang hidup dan tidak memberikan kesempatan bertanya kepada siswa

5. Kemampuan guru membimbing siswa untuk menggeneralisasikan materi dan nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran role playing

- 3 = Guru membimbing siswa menyimpulkan materi dan sikap-sikap yang dapat diteladani serta memberikan ringkasan
- 2 = Guru membimbing siswa menyimpulkan materi dan sikap-sikap yang dapat diteladani tetapi tidak memberikan ringkasan
- 1 = Guru tidak membimbing untuk menyimpulkan, kesimpulan dituliskan/dikemukakan oleh siswa

LEMBAR PENGAMATAN *ROLE PLAYING*

I. Indikator

1. Mengidentifikasi usaha persiapan kemerdekaan dengan mendirikan BPUPKI
 2. Mengidentifikasi sidang-sidang yang dilakukan BPUPKI dalam mempersiapkan kemerdekaan
 3. Menyebutkan tokoh-tokoh yang menyampaikan rumusan dasar negara
 4. Mengidentifikasi peristiwa perumusan Piagam Jakarta dan tokoh-tokoh yang terlibat
 5. Menjelaskan tugas BPUPKI
 6. Mengidentifikasi peristiwa setelah BPUPKI dibubarkan
 7. Memberi contoh cara menghargai jasa para tokoh dalam merumuskan dasar negara
 8. Menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan
- Mengidentifikasi usaha persiapan kemerdekaan dengan mendirikan BPUPKI

II. Petunjuk



= perhatikan



= temanmu



= tulis

1.



permainan role playing yang dimainkan



2.

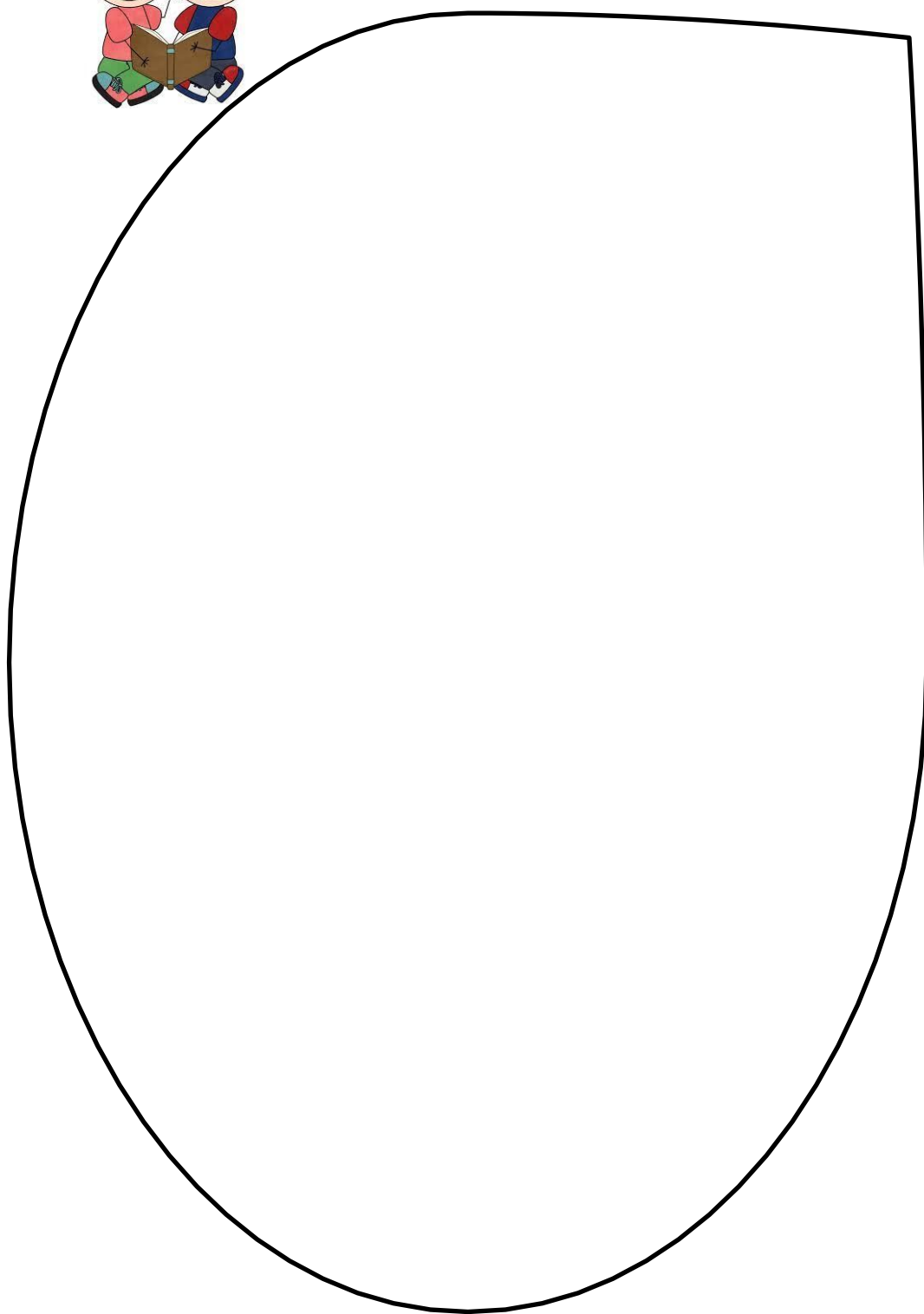


hasil pengamatanmu di tabel yang telah disediakan.

III. Lembar Kerja Siswa

| Tanggal Peristiwa | Peristiwa | Tokoh-tokoh yang terlibat |
|-------------------|-----------|---------------------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

| No | Sikap yang dapat diteladani | Peristiwa |
|----|-----------------------------|-----------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |



LEMBAR PENGAMATAN *ROLE PLAYING*

I. Indikator

1. Mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat pertemuan Dalat
2. Menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat pertemuan di Dalat
3. Mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat mendengar kekalahan Jepang
4. Mengidentifikasi peristiwa penting pada saat Rengasdengklok
5. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam peristiwa mendengar kekalahan Jepang dan peristiwa Rengasdengklok
6. Mengidentifikasi peristiwa perumusan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia
7. Mengidentifikasi peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia
8. Menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam penyusunan teks proklamasi dan tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia
9. Memberi contoh cara menghargai jasa tokoh dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia
10. Menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan

II. Petunjuk



= perhatikan



= temanmu



= tulis

1.



permainan *role playing* yang dimainkan



2.



hasil pengamatanmu di tabel yang telah disediakan.

III. Lembar Kerja Siswa

| Tanggal Peristiwa | Peristiwa | Tokoh-tokoh yang terlibat | Sikap yang dapat diteladani dari tokoh |
|-----------------------------------|-----------|------------------------------|---|
| 9 Agustus 1945 | | | |
| 6 & 9 Agustus 1945 | | | |
| 15 Agustus 1945 | | | |
| 15 Agustus 1945 | | | |
| 16 Agustus 1945 pukul 04.00 | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| 16 Agustus 1945 Malam – 17 Agustus 1945 pukul 04.00 | | | |
| 17 Agustus 1945 Pukul 10.00 | | | |



DAFTAR NILAI ULANGAN (PRA TINDAKAN)

| No | Nama | Nilai | Tuntas | Belum Tuntas |
|-----------|-------------|--------------|---------------|---------------------|
| 1. | RVA | 50 | | BT |
| 2. | AMO | 72 | T | |
| 3. | ARF | 62 | | BT |
| 4. | BAZ | 55 | | BT |
| 5. | DCW | 68 | | BT |
| 6. | MAS | 60 | | BT |
| 7. | SHM | 75 | T | |
| 8. | SYA | 75 | T | |
| Jumlah | | 517 | 37,5% | 62,5% |
| Rata-rata | | 64,6 | | |
| KKM 70 | | | | |

(Sumber : data wali kelas V SDN Karangmojo IV)

Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian, Siklus I Dan Siklus II

| No | Nama | Ulangan Harian | Siklus I | Siklus II |
|----------------|------|----------------|----------|-----------|
| 1. | RVA | 50 | 66 | 52 |
| 2. | AMO | 72 | 86 | 72 |
| 3. | ARF | 62 | 58 | 76 |
| 4. | BAZ | 55 | 66 | 64 |
| 5. | DCW | 68 | 74 | 78 |
| 6. | MAS | 60 | 74 | 70 |
| 7. | SHM | 75 | 84 | 78 |
| 8. | SYA | 75 | 90 | 72 |
| | | | | |
| Jumlah | | 517 | 598 | 562 |
| Rata-rata | | 64,6 | 74,75 | 70,25 |
| Pencapaian KKM | | 37,5% | 62,5 | 75 |

Rekapitulasi Sikap Siswa (Afektif) Siklus I dan Siklus II

| No | Nama | Siklus I | | Siklus II | |
|---------------------|------|----------|----------|-----------|----------|
| | | Skor | Kriteria | Skor | Kriteria |
| 1. | RVA | 17 | C | 17 | C |
| 2. | AMO | 25 | B | 30 | A |
| 3. | ARF | 23 | B | 26 | B |
| 4. | BAZ | 17 | C | 26 | B |
| 5. | DCW | 27 | B | 27 | B |
| 6. | MAS | 22 | C | 25 | B |
| 7. | SHM | 27 | B | 34 | A |
| 8. | SYA | 27 | B | 32 | A |
| | | | | | |
| Jumlah | | 185 | | 217 | |
| Rata-rata | | 23,125 | | 27,125 | |
| Pencapaian \geq B | | | 62,5% | | 82,5% |

**LEMBAR OBSERVASI
AKTIVITAS GURU
Siklus I**

| No. | Indikator | Aspek yang Diamati | | | | Skor |
|------------|--|---|---|---|---|-------|
| | | | 3 | 2 | 1 | |
| 1. | Menyampaikan cerita pengantar | Kemampuan guru menyampaikan cerita pengantar <i>role playing</i> | | ✓ | | 2 |
| 2. | Memilih siswa yang berperan dan penonton | Kemampuan guru memilih siswa yang berperan dan penonton | ✓ | | | 3 |
| 3. | Permainan Role Playing | Kemampuan guru dalam membimbing permainan <i>role playing</i> | ✓ | | | 3 |
| 4. | Diskusi dan Evaluasi | Kemampuan guru dalam membimbing siswa dalam diskusi dan mengevaluasi permainan <i>role playing</i> | | ✓ | | 2 |
| 5. | Generalisasi | Kemampuan guru membimbing siswa untuk menggeneralisasikan materi dan nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran <i>role playing</i> | ✓ | | | 3 |
| Skor total | | | | | | 13 |
| | | | | | | 86,67 |

Pengamat

Eka Fitriyanthi

LEMBAR OBSERVASI
AKTIVITAS GURU
Siklus II

| No. | Indikator | Aspek yang Diamati | | | | Skor |
|------------|--|---|---|---|---|-------|
| | | | 3 | 2 | 1 | |
| 1. | Menyampaikan cerita pengantar | Kemampuan guru menyampaikan cerita pengantar <i>role playing</i> | | ✓ | | 2 |
| 2. | Memilih siswa yang berperan dan penonton | Kemampuan guru memilih siswa yang berperan dan penonton | ✓ | | | 3 |
| 3. | Permainan Role Playing | Kemampuan guru dalam membimbing permainan <i>role playing</i> | ✓ | | | 3 |
| 4. | Diskusi dan Evaluasi | Kemampuan guru dalam membimbing siswa dalam diskusi dan mengevaluasi permainan <i>role playing</i> | ✓ | | | 3 |
| 5. | Generalisasi | Kemampuan guru membimbing siswa untuk menggeneralisasikan materi dan nilai-nilai yang dipelajari dalam pembelajaran <i>role playing</i> | ✓ | | | 3 |
| Skor total | | | | | | 14 |
| Persentase | | | | | | 93,33 |

Pengamat

Eka Fitriyanthi

DRAMA PROKLAMASI KEMERDEKAAN

Persiapan Kemerdekaan dan perumusan Dasar Negara

Narator:

Setelah dijajah selama bertahun-tahun, akhirnya Indonesia mendekati pintu kemerdekaan, setelah Sekutu memenangkan perang di Asia Pasifik pada perang Dunia II. Jepang terdesak dengan serangkaian serangan Sekutu. Untuk mendapatkan dukungan dari rakyat Indonesia, Jepang menjanjikan akan memberikan kemerdekaan pada rakyat Indonesia.

Tanggal 1 Maret 1945 dibentuk BPUPKI (Dokuritsu Junbi Cosakai) diketuai oleh dr.Radjiman Wedyodiningrat. Wakil Ketua BPUPKI yaitu Icibangase (Seorang Jepang) dan R. Surono. Tugas pokok BPUPKI adalah melakukan penyelidikan tentang usaha-usaha persiapan kemerdekaan Indonesia. BPUPKI melakukan sidang dalam 2 tahap.

Sidang pertama 29 Mei-1 Juni 1945, membahas perumusan dasar negara bagi Indonesia.

Dr.Radjiman : “ Kita berkumpul dalam rapat pertama BPUPKI untuk membahas perumusan dasar negara. Dasar negara merupakan hal penting yang sangat mendasar tentang bagaimana kelak bangsa ini akan melangkah. Untuk itu, sangat dibutuhkan masukan dari saudara-saudara sekalian....”

Narator: Pada tanggal 30 Mei 1945 Muh. Yamin menyampaikan gagasannya mengenai Dasar Negara

Muh.Yamin : “ Saya sangat setuju, untuk dasar negara Indonesia saya mengusulkan “Azas Dasar Negara Kebangsaan Republik Indonesia meliputi:

1. Peri Kebangsaan,
2. Peri Kemanusiaan,
3. Peri Ke-Tuhanan,
4. Peri Kerakyatan, dan
5. Kesejahteraan rakyat....”

Narator:

Setelah Muh.Yamin menyampaikan pidatonya, anggota rapat masih diminta untuk menimbang pendapat tersebut, sehingga rapat dilanjutkan tanggal 31 Mei 1945.

Dr. Supomo : “ Pada kesempatan ini saya akan menyampaikan dasar negara bagi Indonesia merdeka, yaitu

1. persatuan,
2. kekeluargaan,
3. keseimbangan lahir dan batin,
4. masyarakat, dan
5. keadilan rakyat.”

Narator: Sidang dilanjutkan, pada 1 Juni 1945, Ir.Soekarno akan menyampaikan tentang dasar negara Indonesia.

Soekarno : “ Saya akan menyampaikan usulan dasar negara Indonesia merdeka yang dapat disebut Pancasila, berisikan tentang

1. kebangsaan Indonesia,
2. Internasionalisme atau perikemanusiaan,
3. mufakat atau demokrasi,
4. kesejahteraan sosial,
5. Ke-Tuhanan Yang Maha Esa.”

Dr. Radjiman : “ Selama 3 hari telah kita dengarkan paparan pandangan umum mengenai dasar negara, kita akan mempertimbangkan terlebih dahulu. Untuk itu BPUPKI akan reses selama satu bulan lebih... Tetapi akan kita bentuk Panitia kecil untuk menindaklanjuti usulan dasar negara kita..”

Narator:

Dibentuklah Panitia kecil untuk menindaklanjuti usulan dasar negara yang dipimpin oleh Ir.Soekarno. Pada 22 Juni 1945 diadakan pertemuan dengan 38 anggota BPUPKI, menghasilkan keputusan untuk membentuk panitia kecil lagi. Kemudian panitia tersebut disebut panitia 9 beranggotakan : Ir.Soekarno, Drs.Moh.Hatta, Muh.Yamin, Achmad Subarjo, A.A.Maramis, Abdulkadir Muzakir. K.H.Wachid Hasyim, H.Agus Salim, dan Abikusno Cokrosuyono. Hasil rumusan dasar negara yang dibahas Panitia 9 diberinama Piagam Jakarta (oleh Muh.Yamin). Isi Piagam Jakarta yaitu:

1. Ke-Tuhanan, dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya;
2. (menurut) dasar kemanusiaan yang adil dan beradab;

3. Persatuan Indonesia;
4. (Dan) kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan;
5. (serta dengan mewujudkan suatu) keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Masa persidangan kedua BPUPKI 10 – 17 Juli 1945

Dr.Radjiman : “ Mari kita mulai persidangan kedua, dengan agenda membahas rencana undang-undang dasar beserta pembukaannya...”

Ir. Soekarno : “ agar lebih efektif, bagaimana jika dibuat panitia Perancang Undang-undang Dasar...?”

Semua : “ Setuju...”

Dr.Radjiman : “ Baiklah akan kita bentuk kepanitiaan....”

Narator: Dibentuklah kepanitian dengan 18 anggota yang diketuai oleh Ir.Soekarno. Tanggal 11 Juli 1945 disetujui bahwa isi pembukaan UUD diambil hampir seluruh alinea empat dan terakhir naskah Piagam Jakarta. Panitia tsb membentuk panitia kecil lagi, dengan nama Panitia Kecil Perancang Undang-Undang dasar. Tugasnya adalah membuat rancangan UUD.

13 Juli 1945, Panitia Perancang UUD melapor.

Ir. Soekarno : “ Kami akan melaporkan tentang hasil kerja panitia perancang Undang-Undang Dasar....., didalamnya terkandung pernyataan Indonesia Merdeka, pembukaan UUD, dan UUD itu sendiri.....”

Dr.Radjiman : “ Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan, tidak ada perselisihan dan seluruh anggota setuju. Maka, kami nyatakan bahwa hasil kerja panitia kami terima...”

Narator:

Dengan demikian terbentuklah Pancasila, UUD yang meliputi pembukaan dan batang tubuhnya.

Pada 7 Agustus BPUPKI dibubarkan karena dianggap tugasnya telah selesai. Sebagai gantinya dibentuk PPKI (Dokuritsu Junbi Inkai). Tanggal 9 Agustus 1945, Ir.Soekarno, Drs. Moh.Hatta, dan dr.Radjiman Wedyodiningrat dipanggil

ke Dalat oleh Jend.Terauchi untuk meresmikan PPKI dan membahas kemerdekaan Indonesia.

PPKI melakukan sidang pertama pada tanggal 18 Agustus 1945. Sebelum sidang dimulai secara resmi, Ir. Soekarno dan Moh. Hatta menemui tokoh Indonesia untuk membahas rancangan pembukaan UUD, karena sebagian bangsa menghendaki alinea keempat Piagam Jakarta diubah. Atas usulan Moh. Hatta maka alinea keempat diubah menjadi “Ketuhanan Yang Maha Esa”.

DRAMA PROKLAMASI KEMERDEKAAN

Pembacaan Proklamasi Kemerdekaan

Narator:

Setelah dijajah selama bertahun-tahun, akhirnya Indonesia mendekati pintu kemerdekaan, setelah Sekutu memenangkan perang di Asia Pasifik pada perang Dunia II. Jepang terdesak dengan serangkaian serangan Sekutu. Untuk mendapatkan dukungan dari rakyat Indonesia, Jepang menjanjikan akan memberikan kemerdekaan pada rakyat Indonesia. Pada 9 Agustus 1945, Jendral Terauchi memanggil tokoh PPKI yaitu Ir.Soekarno, Drs. Moh.Hatta, dan dr. Radjiman Wediodiningrat ke Dalat.

Ir. Soekarno, Drs. Moh.Hatta, dan dr. Radjiman Wediodiningrat telah tiba di Dalat, mereka bertiga memasuki ruang pertemuan.

Terauchi : “Saya mengucapkan selamat datang kepada tamu kami....”
(menyalami, sambil mempersilakan Ir. Soekarno, Drs. Moh.Hatta, dan dr. Radjiman Wediodiningrat untuk duduk)

Ir.Soekarno: “Terimakasih, langsung saja ke pokok permasalahan jenderal..., apa yang ingin dibicarakan.”

Terauchi : “ Kami berterimakasih atas bantuan yang diberikan kepada bangsa kami..., saat ini saatnya kami menepati janji kami...”

Moh.Hatta : “ Sebenarnya itu adalah hak bangsa kami untuk merdeka dan harus dilaksanakan secepatnya..”

Terauchi : “ Baiklah, kami juga perlu mempersiapkan diri untuk penarikan pasukan. Jadi waktu kapan kemerdekaan akan dilaksanakan akan kami kabarkan...”

Ir.Soekarno: “Baiklah, kami sepakat. Tapi bukan berarti kami tidak bisa mengambil tindakan jika kalian ingkar janji.”

Narator:

Ketiga tokoh PPKI pamit diri setelah tiga hari pertemuan untuk membahas kemerdekaan Indonesia. Kabar dari Jepang datang, Jepang akan memberikan kemerdekaan pada tanggal 24 Agustus 1945.

Amerika Serikat menjatuhkan bom atom pada tgl 7 dan 9 Agustus 1945 di Hiroshima dan Nagasaki, akhirnya Jepang menyerah pada Sekutu tanggal 15

Agustus 1945. Mengetahui hal tersebut, terjadi perbedaan pendapat antara golongan tua dan muda.

Golongan muda seperti Sjahrir dan pemuda lainnya mengadakan rapat di Asrama Baperpi Jalan Cikini no.71 Jakarta.

Sjahrir : “ Kita sudah mendengar kabar kekalahan jepang saudara-saudara, sudah waktunya kita melangkah demi kemerdekaan Indonesia...”

Sukarni : “ Benar sekali, Ir.Soekarno dan kawan-kawannya terlalu lambat bahkan selalu memilih jalan kooperatif dengan Jepang. Padahal apa yang telah Jepang lakukan pada negeri kita.....kita dijajah! Sudah sepantasnya kita merdeka!”

Wikana : “ Apalagi dengan menyerahnya Jepang pada Sekutu, sudah pasti kita tidak akan merdeka melainkan akan diserahkan pada Sekutu...!”

Chairul saleh : “ Lalu apa yang harus kita lakukan saat ini...?”

Sukarni : “ Kita harus memerdekakan diri secepatnya dan menyebarkanluaskannya....!”

Sjahrir : “ Baiklah, langkah pertama yang harus kita lakukan adalah mengamankan Ir.Soekarno dan Drs.Moh.Hatta agar tidak dipengaruhi oleh Jepang...”

Wikana : “ Kita juga minta agar mereka segera memproklamkan kemerdekaan Indonesia...”

Semua : “ Setuju...!”

Sukarni : “ Kita minta Syodanco Singgih untuk memimpin pengamanan Ir.Soekarno dan Drs. Moh. Hatta ke Rengasdengklok”

Narator:

Akhirnya Ir.soekarno dan Drs.Moh.Hatta dibawa ke Rengasdengklok pada 16 Agustus 1945 pada 04.00, di sana para tokoh pemuda telah menanti dan terjadi pembicaraan penting antara mereka.

Sjahrir : “Maafkan kami membawa Bapak ke sini....kami hanya tidak ingin Bapak mendapat tekanan maupun pengaruh dari Jepang...”

Wikana : “Setelah kekalahan Jepang, sudah semestinya kita segera memerdekakan diri Pak....!”

Ir.Soekarno : “ Tentu, kita bangsa Indonesia akan memerdekakan diri. Tapi, kita gunakan jalan yang baik..., kita memiliki PPKI....lagipula ada banyak hal yang harus dipersiapkan untuk memerdekakan bangsa....”

Drs.Moh.Hatta: “ Benar, kita butuh persiapan. Bukan serta merta hanya menyatakan kemerdekaan....”

Sukarni : “ Tapi jika kita terlalu lama, maka kita akan berganti dijajah Sekutu...! Untuk itu kita harus memerdekakan diri segera...!”

Sjahrir : “ Jadi kami minta agar Bapak segera memproklamasikan kemerdekaan bangsa ini...!”

Semua : “ Iya Pak,....!”

Ir.Soekarno : “ Kami tetap tidak ingin tergesa-gesa...!”

Syodanco Singgih(berbicara halus)

: “ Bapak....kami memahami bahwa kemerdekaan ini sangat penting dan untuk melakukannya tidak bisa dilakukan secara tergesa-gesa. Butuh persiapan. Mari kita siapkan bersama Pak...! Kami semua hanya ingin Indonesia merdeka dan tidak jatuh ke tangan Sekutu...”

Chairul s. : “ Kami hanya ingin yang terbaik untuk bangsa ini Pak....!”

Ir.Soekarno : “ Baiklah. Kita segera proklamirkan kemerdekaan bangsa ini....”

Drs.Moh.Hatta: “ Kita butuh naskah proklamasi....”

Wikana : “ Mari kita bergegas...”

Narator:

Akhirnya Soekarno dan Hatta dibawa kembali ke Jakarta untuk merumuskan naskah proklamasi. Perumusan dilakukan di rumah Laksamana Tadashi Maeda.

Soekarno : “ Kita harus menyusun naskah dengan singkat, padat, dan jelas...!”

Achmad Subarjo: “ Benar, kalimat pembuka harus bisa menjelaskan identitas dan maksud kita....”

Hatta : “ Kita tidak mungkin menyatakan detail pemerintahan kita atau yang lainnya, jadi kita juga harus membuat pernyataan yang fleksibel untuk penataan selanjutnya..., juga kalimat penutup yang mewakili bangsa Indonesia”

Soekarno : “ Baiklah mari kita bahas...”

Ketiga tokoh tersebut membahas naskah proklamasi sedangkan para pemuda (Sukarni, Sudiro, B.M. diah menyaksikan). 17 Agustus 04.00. Naskah selesai dibuat.

Soekarno : “ Kami telah menyelesaikannya....sekarang akan saya bacakan, silahkan ditanggapi..”

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain, diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat singkatnya.

Jakarta, 17-8-1945
Atas nama bangsa Indonesia
Soekarno-Hatta

Semua : “Kami setuju...”

Sukarni : “ Bapak Soekarno dan Hatta dapat menandatangani untuk mewakili bangsa Indonesia..., sekarang silahkan saudara Sayuti Melik untuk mengetiknya”

Narator:

Setelah penyusunan naskah selesai para pemuda segera bergegas untuk menyiapkan acara pembacaan proklamasi kemerdekaan. Atas usul Ir.soekarno, pembacaan proklamasi dilaksanakan di rumahnya untuk menghindari perselisihan dengan pihak Jepang.

Menjelang pukul 10.00 WIB hampir semua tokoh pejuang telah siap menantikan detik-detik proklamasi. Pemuda nampak tidak sabar.

Dr.Muwardi : (mendekati Soekarno) “ Bapak mari kita mulai pembacaannya...”

Soekarno : “ Maaf...saya belum dapat memulainya sebelum Bung Hatta datang...”

Tidak lama kemudian Hatta datang, pembacaan dimulai.

Soekarno : (maju mendekati mikrofon) “ saatnya kita melangkah, menuju masa depan yang lebih baik. Inilah hari yang telah lama kita nantikan, kemerdekaan Indonesia...Sekarang akan saya bacakan naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia...”

PROKLAMASI

Kami bangsa Indonesia dengan ini menyatakan kemerdekaan Indonesia.

Hal-hal yang mengenai pemindahan kekuasaan dan lain-lain, diselenggarakan dengan cara seksama dan dalam tempo yang sesingkat singkatnya.

Jakarta, 17-8-1945

Atas nama bangsa Indonesia

Soekarno-Hatta

Narator:

Selanjutnya Syodanco Latief H. dan Singgih mengibarkan bendera, diiringi seluruh tokoh yang hadir menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya karya W.R. Supratman.

Semua : menyanyikan lagu Indonesia Raya

Narator: Setelah proklamasi kemerdekaan dilakukan selanjutnya dilakukan penyebarluasan berita kemerdekaan baik dalam negeri maupun luar negeri. Agar rakyat mengetahui kondisi terkini dan mendapatkan pengakuan dari negara lain. Penyebarluasan kabar dilakukan melalui media cetak dan siaran radio. Akhirnya dukungan dari berbagai daerah (DIY, Palembang, Sumsel, Makasar, Aceh) dan pengakuan dari negara lain bermunculan.

Selanjutnya dilakukan rapat-rapat melalui BPUPKI dan PPKI untuk membentuk dasar negara, UUD, dan sebagainya.

Narator: 10 September 1945 Jepang mengumumkan bahwa Indonesia akan diberikan kepada sekutu. Mengetahui hal tersebut, pemuda dalam Komite Van Aksi Menteng 31 memelopori usaha pengerahan masa untuk melakukan rapat di

Lapangan Ikada 19 September 1945. Soekarno dan Hatta menghadiri rapat tersebut. Soekarno memberikan pidato dan meminta dukungan rakyat.

PPKI akan mulai sidang pertama pada 18 Agustus 1945. Sebelum sidang dimulai, Ir.Soekarno dan Drs.Moh.Hatta menemui tokoh Indonesia.

Drs.Moh.Hatta: “ Bung Karno...kita akan membahas secara khusus tentang rancangan Pembukaan UUD. Hal ini disebabkan oleh adanya sebagian bangsa Indonesia yang tidak menghendaki alinea ke empat.”

Ir.Soekarno : “bagian,dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya”

Drs.Moh.Hatta : “ Benar sekali....”

Ir.Soekarno : “ Kalau begitu kita akan melaksanakan pertemuan diluar sidang PPKI yang pertama, kita mita tokoh seperti Ki Bagus Hadikusuma dan kawan-kawan untuk membantu...”

Drs.Moh.Hatta: “ Saya setuju, demi persatuan dan kesatuan seluruh wilayah Indonesia...”

Narator:

Akhirnya kalimat di alinea empat “.....dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya” dikeluarkan diganti menjadi “ Ketuhanan Yang Maha Esa”.

PPKI telah melaksanakan sidang perdananya, dengan hasil keputusan sebagai berikut:

1. Menetapkan konstitusi negara RI yang sekarang disebut UUD 1945,
2. Menetapkan Ir.Soekarno sebagai Presiden RI dan Drs.Moh. Hatta sebagai Wakil Presiden RI,
3. Membentuk komite Nasional Indonesia sebagai pembantu presiden sebelum MPR dan DPR dibentuk.

Pancasila disebut dalam Pembukaan UUD Dasar 1945, dengan demikian telah ditetapkan bahwa Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara RI. Demikian, Kemerdekaan diperoleh, Pancasila dan UUD dibentuk. Tetapi perjuangan bangsa Indonesia belum berakhir.

**FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I**



Gambar 1. Guru menyampaikan cerita pengantar



Gambar 2. Siswa berlatih drama



Gambar 3. Siswa menghafalkan teks drama



Gambar 4. Kelompok 1 memainkan role playing rapat BPUPKI penyampaian dasar negara



Gambar 5. Kelompok 2 BPUPKI penyampaian

Lampiran 28

iswa dalam generalisasi materi yang dipelajari

FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS II



Gambar 7. Siswa menghafalkan teks drama proklamasi kemerdekaan



Gambar 8. Siswa memeragakan pertemuan di Dalat



Gambar 9. Siswa memerankan tokoh Bung Karno dan Bung Hatta saat Proklamasi



Gambar 10. Siswa memerankan pengibaran bendera saat proklamasi



Gambar 11. Siswa menuliskan hasil observasi dalam LKS



Gambar 12. Penonton menyampaikan hasil pengamatan



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)
E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: <http://fip.uny.ac.id>

PERNYATAAN VALIDATOR INSTRUMEN

Dengan ini saya :

Nama : Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd
NIP : 19791212 200501 2 003
Jabatan : Lektor
Prodi : PGSD

sebagai validator instrumen penelitian yang disusun oleh :

Nama : Elis Siswaningrum
NIM : 10108247017
Prodi : PGSD

Menyatakan bahwa instrumen penelitian yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Role Playing bagi Siswa Kelas V SDN Karangmojo IV, Karangmojo, Gunungkidul”.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2014
Validator

Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd
NIP. 19791212 200501 2 003

EXPERT JUGDMENT

| No. | Tanggal | Aspek yang Diteliti | Kesesuaian Instrumen dengan Kisi-Kisi | Saran |
|-----|---------|---------------------|---------------------------------------|-----------------------------|
| | | Aspek Kognitif | Sesuai | C1-C3 Urut |
| | | | | |
| | | Aspek Afektif | Sesuai | Dijabarkan lebih terperinci |
| | | | | |
| | | Aktivitas Guru | Sesuai | Sesuai dg Role Playing |
| | | | | |
| | | | | |
| | | RPP | Sesuai | Aktivitas yg dilakukan |
| | | | | sesuai dg langkah-langkah |
| | | | | Role Playing |
| | | | | |

Dosen Expert Jugdment



Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd
NIP.19791212 200501 2 003

TES HASIL BELAJAR

SIKLUS I

8.6

31 I. Pilihlah satu jawaban yang tepat dengan menyilang (x) huruf!

- $\frac{12}{43}$ 1. Usaha untuk mempersiapkan kemerdekaan Indonesia yaitu melalui ...
- a. Pembentukan PPKI
 - ☒ b. Pembentukan BPUPKI
 - c. Pembentukan Panitia Sembilan
 - d. Pembentukan Badan Perundingan
2. Dasar negara perlu dirumuskan oleh para tokoh-tokoh karena ...
- a. Dasar negara merupakan pondasi (fundamental) pembentukan suatu negara
 - ☒ b. Dasar negara syarat dalam pembentukan negara
 - c. Dasar negara sebagai pandangan hidup
 - d. Dasar negara merupakan pencerminan kesatuan dan persatuan
3. Ketua BPUPKI adalah ...
- a. Ir. Soekarno
 - ☒ b. Dr. Radjiman Wedyodiningrat
 - c. Dr. Soepomo
 - d. Moch. Hatta
4. BPUPKI dalam bahasa Jepang yaitu ...
- a. *Chuo Sangi In*
 - b. *Zimukyoku*
 - ☒ c. *Dokuritsu Junbi Cosakai*
 - d. *Dokuritsu Junbi Inkai*
5. BPUPKI mengadakan sidang sebanyak ...
- ☒ a. 2 kali
 - b. 3 kali
 - c. 4 kali
 - d. 5 kali

6. BPUPKI dibentuk tanggal ...
- ☒ a. 1 Maret 1945
 - b. 28 Maret 1945
 - c. 29 Maret 1945
 - d. 30 Mei 1945
7. Wakil ketua BPUPKI dari Indonesia yaitu ...
- a. Ir. Soekarno
 - b. Moch. Hatta
 - ☒ c. R. Surono
 - d. A.G. Pringgodigdo
8. Jumlah anggota BPUPKI yaitu ...
- a. 92 orang
 - b. 82 orang
 - c. 72 orang
 - ☒ d. 62 orang
9. Sidang I BPUPKI berlangsung pada ...
- a. 28 Mei – 31 Mei 1945
 - ☒ b. 29 Mei – 1 Juni 1945
 - c. 30 Mei – 1 Juni 1945
 - d. 31 Mei – 1 Juni 1945
10. Gagasan Muhammad Yamin tentang dasar negara yaitu ...
- ☒ a. Peri Kebangsaan, Peri Kemanusiaan, Peri Ke-Tuhanan, Peri Kerakyatan, Kesejahteraan Rakyat
 - b. Peri Kebangsaan, Peri Kemanusiaan, Peri Ke-Tuhanan, Peri Kerakyatan, Keadilan Rakyat
 - c. Peri Kebangsaan, Peri Kemanusiaan, Peri Ke-Tuhanan, Mufakat atau Demokrasi, Kesejahteraan Rakyat
 - d. Peri Kebangsaan, Keseimbangan Lahir dan Batin, Peri Ke-Tuhanan, Peri Kerakyatan, Kesejahteraan Rakyat

11. Tiga tokoh nasional yang mengemukakan gagasan tentang dasar negara yaitu ...
- a. Ir. Soekarno, Dr. Soepomo, Dr. Moch. Hatta
 - ☒ b. Ir. Soekarno, Dr. Soepomo, Muhammad Yamin
 - c. Ir. Soekarno, Dr. Moch. Hatta, Muhammad Yamin
 - d. Dr. Soepomo, Dr. Moch. Hatta, Muhammad Yamin
12. Dr. Soepomo mengemukakan gagasan tentang dasar negara pada ...
- a. 29 Mei 1945
 - b. 30 Mei 1945
 - ☒ c. 31 Mei 1945
 - d. 1 Juni 1945
13. Pada tanggal 22 Juni 1945 membentuk panitia kecil yaitu ...
- ☒ a. Panitia Sembilan
 - b. Panitia Kemerdekaan
 - c. Panitia Proklamasi
 - d. Panitia Upacara Proklamasi
14. Gagasan Ir. Soekarno tentang dasar negara yaitu meliputi ...
- ☒ a. Kebangsaan Indonesia, internasionalisasi atau perikemanusiaan, mufakat atau demokrasi, kesejahteraan sosial, ke-Tuhanan Yang Maha Esa
 - b. Peri Kebangsaan, internasionalisasi atau perikemanusiaan, mufakat atau demokrasi, kesejahteraan sosial, ke-Tuhanan Yang Maha Esa
 - c. Kebangsaan Indonesia, internasionalisasi atau perikemanusiaan, mufakat atau demokrasi, kesejahteraan sosial, Peri Kerakyatan
 - d. Kebangsaan Indonesia, internasionalisasi atau perikemanusiaan, mufakat atau demokrasi, kekeluargaan, ke-Tuhanan Yang Maha Esa
15. Lima dasar negara yang dikemukakan oleh Ir. Soekarno dikenal dengan nama ...
- a. Trisila
 - b. Ekasila
 - ☒ c. Pancasila
 - d. Tridarma

16. Hasil kerja Panitia Sembilan membuat rumusan dasar negara oleh Muh.

Yamin diberi nama ...

- a. Jakarta Chart
- ☒ b. Jakarta Charter
- c. Pancasila
- d. Pembukaan UUD

17. Sidang BPUPKI II dilaksanakan pada ...

- ☒ a. 10 Juli – 17 Juli 1945
- b. 10 Juli – 18 Juli 1945
- c. 10 Juni – 17 Juni 1945
- d. 10 Juni – 18 Juni 1945

18. Anggota Panitia Sembilan antara lain ...

- a. Muh. Yamin, Ahmad Subarjo, Sukarni
- ☒ b. A. A. Maramis, Muh. Yamin, Ahmad Subarjo
- c. A. A. Maramis, Muh. Yamin, Sukarni
- d. Muh. Yamin, K.H. Wachid Hasyim, Abikusno

19. Panitia Sembilan diketuai oleh ...

- a. Moch. Hatta
- b. Ahmad Subarjo
- c. Dr. Rajiman Wedyodiningrat
- ☒ d. Ir. Soekarno

20. "Ke-Tuhanan, dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya" yang tercantum dalam Piagam Jakartandiubah menjadi Ke-Tuhanan Yang Maha Esa karena ...

- a. Indonesia bukan negara Islam
- ☒ b. Indonesia merupakan negara yang besar
- c. Indonesia negara yang majemuk
- d. Indonesia negara yang majemuk serta untuk menjaga persatuan

21. Pada sidang BPUPKI tanggal 10 Juli 1945 membahas tentang ...
- a. Dasar negara
 - b. Rencana UUD
 - c. Pembukaan UUD
 - ☒ d. Rencana UUD beserta pembukaannya
22. Sikap yang dapat diambil dari sidang BPUPKI, **kecuali** ...
- a. Menghargai pendapat
 - b. Mengutamakan kepentingan bangsa di atas kepentingan pribadi
 - c. Kerjasama
 - ☒ d. Memaksakan pendapat
23. "Ke-Tuhanan, dengan kewajiban menjalankan syariat Islam bagi pemeluk-pemeluknya" yang tercantum dalam Piagam diubah menjadi Ke-Tuhanan Yang Maha Esa atas usulan ...
- a. Ir. Soekarno
 - b. Dr. Soepomo
 - ☒ c. Moch. Hatta
 - d. Muh. Yamin
24. Pada Sidang BPUPKI ke-2 tanggal 13 Juli 1945, Ir. Soekarno melaporkan hasil kerja panitia Perancang Undang-Undang yang memuat ...
- a. Pernyataan Indonesia merdeka
 - b. Pernyataan Indonesia merdeka dan pembukaan UUD
 - c. Pernyataan Indonesia merdeka, dasar negara, dan pembukaan UUD
 - ☒ d. Pernyataan Indonesia merdeka, pembukaan UUD, dan batang tubuh UUD
25. BPUPKI dibubarkan pada ...
- a. 6 Agustus 1945
 - ☒ b. 7 Agustus 1945
 - c. 8 Agustus 1945
 - d. 9 Agustus 1945

26. Setelah tugas BPUPKI selesai, dibentuk ...

- a. *Chuo Sangi In*
- b. Panitia Sembilan
- c. Panitia Pembentuk UUD
- ☒ d. PPKI

27. BPUPKI dibubarkan karena ...

- a. Akan dibentuk PPKI
- b. Masa Kerja BPUPKI sudah selesai
- ☒ c. Tugas mempersiapkan dasar negara dan UUD sudah selesai
- d. Dibubarkan Jepang

28. PPKI dalam bahasa Jepang disebut ...

- a. *Chuo Sangi In*
- b. *Zimukyoku*
- ☒ c. *Dokuritsu Junbai Inikai*
- d. *Dokuritsu Junbai Cosakai*

29. PPKI dibentuk pada tanggal ...

- a. 6 Agustus 1945
- ☒ b. 7 Agustus 1945
- c. 8 Agustus 1945
- d. 9 Agustus 1945

30. Ketua dan Wakil PPKI adalah ...

- a. Dr. Radjiman Wedyodiningrat dan Moch. Hatta
- ☒ b. Ir. Soekarno dan Moch. Hatta
- c. Ir. Soekarno dan Dr. Radjiman Wedyodiningrat
- d. Ir. Soekarno dan Dr. Soepomo

31. PPKI sidang pertama kali pada ...

- a. 16 Agustus 1945
- b. 17 Agustus 1945
- ☒ c. 18 Agustus 1945

- d. 19 Agustus 1945
32. Kemerdekaan bangsa Indonesia berkat perjuangan para tokoh, sikap kita untuk menghargai perjuangan para tokoh dibawah ini, kecuali ...
- a. Belajar dengan tekun
 - b. Bekerjasama dengan teman
 - ☒ c. Berkelahi
 - d. Mengikuti upacara
33. Sikap yang kita teladani dari Ir. Soekarno adalah ...
- a. Menghina pendapat orang lain
 - b. Mengutamakan kepentingan pribadi
 - c. Gigih untuk mempertahankan pendapatnya
 - ☒ d. Menerima dan menghargai pendapat
34. Sikap yang dapat kita teladani dari Moch. Hatta adalah ...
- a. Mengutamakan kepentingan golongan di atas kepentingan pribadi
 - ☒ b. Mengutamakan kepentingan bangsa di atas kepentingan golongan
 - c. Mengutamakan kepentingan pribadi
 - d. Mengutamakan pendapatnya sendiri
- ☒ 35. BPUPKI dibentuk untuk mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, gagasan dasar negara mencerminkan ...
- a. Jati diri bangsa Indonesia
 - b. Musyawarah
 - c. Cinta tanah air
 - ☒ d. Kerjasama

II. Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1236. Jelaskan tugas BPUPKI!

Jawab : ...menyelidiki dan mengumpulkan bahan-bahan
untuk mendirikan sebuah negara yang merdeka 3

37. Sebutkan 2 contoh cara menghargai jasa para tokoh dalam merumuskan dasar negara!

Jawab : ~~begas dan~~ Belajar dengan tekun dan menghargai jasanya

3

38. Bagaimanakah cara menghargai jasa pahlawan sebagai seorang pelajar?

Jawab : ~~Belajar erat~~ erat belajar

3

39. Bagaimanakah pendapatmu jika ada temanmu yang ramai saat mengikuti upacara bendera?

Jawab : ~~menasehati~~ supaya tidak ramai

3

40. Jelaskan pentingnya dasar negara bagi sebuah negara!

Jawab : ~~membuktikan~~ bahwa negara sudah merdeka

0



LEMBAR PENGAMATAN *ROLE PLAYING*


I. Indikator

1. Mengidentifikasi usaha persiapan kemerdekaan dengan mendirikan BPUPKI
2. Mengidentifikasi sidang-sidang yang dilakukan BPUPKI dalam mempersiapkan kemerdekaan
3. Menyebutkan tokoh-tokoh yang menyampaikan rumusan dasar negara
4. Mengidentifikasi peristiwa perumusan Piagam Jakarta dan tokoh-tokoh yang terlibat
5. Menjelaskan tugas BPUPKI
6. Mengidentifikasi peristiwa setelah BPUPKI dibubarkan
7. Memberi contoh cara menghargai jasa para tokoh dalam merumuskan dasar negara
8. Menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan
Mengidentifikasi usaha persiapan kemerdekaan dengan mendirikan BPUPKI

II. Petunjuk

 = perhatikan  = temanmu  = tulis

1.  permainan role playing yang dimainkan 

2.  hasil pengamatanmu di tabel yang telah disediakan.

III. Lembar Kerja Siswa

| Tanggal Peristiwa | Peristiwa | Tokoh-tokoh yang terlibat |
|-------------------------|---|---|
| 1 Maret 1945 | di bentuknya BPUPKI (Dok Uritsu Junji Gosai) | Dr. Radjiman lahandane seorang Jepang dan R. Surono |
| 29 Mei - 1 Juni 1945 | Membaras Perumusan dasar negara-negara bagi Indonesia | Dr. Radjiman, Moh Yamin, Dr. Supomo dan Ir. Soekarno |
| 30 Mei 1945 | Moh Yamin Menyang Rahm adasah dasar negara | Moh. Yamin |
| 31 Mei 1945 | Soepomo menyatikan dasar DN | Soepomo |
| 1 Juni 1945 | adasah DN Rahm adasah | Ir Soekarno |
| 22 Juni 1945 | Pidagang sutarta | Dr. Soekarno Moh Hatta Moh Yamin Achmad Subarjo AA Marmin Abdul Kadir Muzair |
| 10-17 Juli 1945 | Sidang II BPUPKI | Dr. Radjiman Ir. Soekarno Hatta Moh Yamin |
| 13 Juli 1945 | Melaporkan Hasil Pembicaraan Rahm adasah | Ir Soekarno |
| 7 Agustus | BPUPKI di buktikan PPKI | Dr. Radjiman |

H. H. Mac
Hasyim
H. Agus
Abikus
Gosai

| No | Sikap yang dapat diteladani | Peristiwa |
|----|--|-----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Tegak - Sopan - Cerdas - Pemberani - Bertanggungjawab | |
| | <ul style="list-style-type: none"> - Rela berkorban - Musyawarah - Kerjasama - Melaksanakan Perintah | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |



Cara menghargai jasa para pahlawan :

- giat belajar
- Selalu menghargai jasanya
- bertanggung jawab
- memperingati kemerdekaan
- mengabdikan hari kelahiran pahlawan
- '

(78)

TES HASIL BELAJAR SIKLUS II

I. Kerjakan soal berikut ini dengan memberi tanda silang (x) pada salah satu huruf yang benar!

1. Jendral Terauchi memanggil tokoh pergerakan nasional ke Dalat untuk ...

- ☒ a. Membicarakan penyerahan kemerdekaan Indonesia dari Jepang
- b. Menunda penyerahan kemerdekaan Indonesia dari Jepang
- c. Membicarakan perang Pasifik
- ☒ d. Menandatangani teks proklamasi

2. Tokoh Pergerakan Nasional menemui Jendral Terauchi di Dalat pada ...

- a. 8 Agustus 1945
- ☒ b. 9 Agustus 1945
- c. 10 Agustus 1945
- d. 11 Agustus 1945

3. Perhatikan tabel berikut ini!

| No | Tokoh Pejuang |
|----|-----------------------------|
| 1. | Ir. Soekarno |
| 2. | Ahmad Subarjo |
| 3. | Moh. Hatta |
| 4. | Dr. Radjiman Wedyodiningrat |
| 5. | Moh. Yamin |

Tokoh yang menemui Jendral Terauchi di Dalat adalah ...

- a. 1, 2, dan 3
- ☒ b. 1, 3, dan 4
- c. 2, 3, dan 5
- d. 3, 4, dan 5

4. Kota Jepang yang di bom atom oleh Sekutu pada tanggal 9 Agustus 1945 adalah

- ☒ a. Nagasaki
- b. Hirosima
- c. Nagoya
- d. Osaka

5. Tokoh yang mendengar kekalahan Jepang adalah ...
- a. Ir. Soekarno
 - b. Chaerul Saleh
 - ☒ c. Sutan Sjahrir
 - d. Ahmad Subarjo
6. Jepang menyerah kepada sekutu karena ...
- ☒ a. Rakyat Indonesia tidak mau membantu Jepang
 - b. Hiroshima dan Nagasaki di bom atom
 - c. Tentara Jepang kelaparan
 - d. Wilayah kekuasaan Jepang semakin sempit
7. Tindakan bangsa Indonesia setelah mendengar berita kekalahan Jepang adalah ...
- a. Menyerang Jepang
 - b. Melucuti senjata tentara Jepang
 - c. Memproklamasikan kemerdekaan Indonesia
 - ☒ d. Mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
8. Jepang menyerah kepada Sekutu pada tanggal ...
- a. 13 Agustus 1945
 - b. 14 Agustus 1945
 - ☒ c. 15 Agustus 1945
 - d. 16 Agustus 1945
9. Alasan Golongan Tua membicarakan proklamasi kemerdekaan dalam sidang PPKI yaitu ...
- ☒ a. Menghindari pertumpahan darah karena kekuatan Jepang masih kuat di Indonesia
 - b. Menghindari perdebatan dengan golongan muda
 - c. Menghindari pertempuran dengan golongan muda
 - d. Menyelesaikan segala masalah dengan musyawarah
10. Tokoh yang memimpin rapat pertemuan golongan muda pada tanggal 15 Agustus 1945 adalah ...
- 186
- a. Chaerul Saleh

- ☒ b. Sutan Syahrir
- c. Wikana
- d. Darwis

11. Wikana dan Darwis mendesak Bung Karno dan Bung Hatta untuk ...

- ☒ a. Mengumumkan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
- b. Membentuk negara dan perangkatnya
- c. Mengadakan perundingan dengan Jepang
- d. Meninggalkan Jakarta ke Rengasdengklok

12. Golongan muda tidak setuju kemerdekaan Indonesia dirapatkan dengan PPKI karena ...

- a. Golongan muda ingin merdeka dengan usaha bangsa sendiri
- ☒ b. Golongan muda ingin proklamasikan cepat dilaksanakan
- c. Golongan muda tidak sepaham dengan golongan tua
- d. Golongan tua ingin membicarakan kemerdekaan lebih rinci dengan PPKI

13. Tujuan Bung Karno dan Bung Hatta dibawa ke Rengasdengklok agar ...

- a. aman
- b. segera memproklamasikan kemerdekaan
- ☒ c. tidak dipengaruhi pemerintah Jepang
- d. lebih fokus dalam pembahasan kemerdekaan

14. Tokoh golongan tua yang dapat menyakinkan golongan muda tidak terburu-buru untuk memproklamasikan kemerdekaan adalah ...

- a. Moh. Hatta
- ☒ b. Ir. Soekarno
- c. Ahmad Subardjo
- d. Wikana

15. Tokoh golongan muda yang membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke Rengasdengklok adalah ...

- ☒ a. Wikana
- b. Singgih
- c. Sutan Sjahrir

d. Chairul Saleh

16. Setelah tiba di Jakarta Bung Karno dan Bung Hatta dibawa ke rumah ...

- ☒ a. Laksamana Tadashi Maeda
- b. Laksamana Imamura
- c. Ahmad Subardjo
- d. Ir. Soekarno

17. Setelah tiba di Jakarta Bung Karno dan Bung Hatta dibawa ke rumah Laksamana Tadashi Maeda alasannya adalah ...

- a. Dekat
- b. Strategis
- ☒ c. Aman dari pengaruh Jepang
- d. Aman dari pengaruh Golongan Tua

18. Perhatikan tabel di bawah ini!

| No. | Tokoh |
|-----|----------------|
| 1. | Ir. Soekarno |
| 2. | Ahmad Subardjo |
| 3. | Sukarni |
| 4. | Moh. Hatta |
| 5. | Sayuti Melik |

Tokoh yang menyusun teks proklamasi yaitu ...

- a. 1, 2, 3
- ☒ b. 1, 2, 4
- c. 2, 3, 4
- d. 3, 4, 5

19. Teks proklamasi disusun pada tanggal 17 Agustus 1945 pukul 02.00-04.00 bertempat di ...

- ☒ a. Rumah Laksamana Takaeshi Maeda, Jalan Imam Bonjol No. 1
- b. Rumah Laksamana Takaeshi Maeda, ¹⁸⁸Jalan Imam Bonjol No. 2

- c. Rumah Ir. Soekarna, Jalan Imam Bonjol No. 1
 - d. Rumah Ir. Soekarna, Jalan Imam Bonjol No. 2
20. Tokoh pemuda yang mengusulkan Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta menandatangani teks proklamasi adalah ...
- a. Wikana
 - b. Sukarni
 - c. Sayuti Melik
 - ~~d. Latief Hendraningrat~~
21. Kalimat pertama rumusan teks proklamasi merupakan buah pikiran ...
- ~~a. Drs. Moh. Hatta dan Ir. Soekarno~~
 - b. Drs. Moh Hatta dan Ahmad Subardjo
 - c. Ir. Soekarno dan Sukarni
 - d. Ir. Soekarno dan Ahmad Subardjo
22. Kalimat terakhir rumusan teks proklamasi merupakan sumbangan pikiran dari ...
- ~~a. Ir. Soekarno~~
 - b. Drs. Moh. Hatta
 - c. Ahmad Subardjo
 - d. Sukarni
23. Ir. Soekarno mengusulkan pembacaan proklamasi di Jalan Pegangsaan Timur No.56 (kediaman Ir. Soekarno) bertujuan agar ...
- ~~a. Lebih khidmat~~
 - b. Dekat dengan lapangan Ikada
 - c. Aman dan menghindari perselisihan dengan tentara Jepang
 - d. Banyak orang yang menyaksikan proklamasi kemerdekaan
24. Saat proklamasi kemerdekaan menyanyikan Lagu "Indonesia Raya" ciptaan ...
- a. C. Simanjuntak
 - ~~b. WR. Supratman~~
 - c. Kusbini
 - d. L. Manik

25. Bendera Merah Putih yang dikibarkan saat proklamasi kemerdekaan dijahit oleh ...
- Sayuti Melik
 - Rahmawati
 - ~~X~~ Fatmawati
 - Sukarni
26. Setelah proklamasi dibacakan Bung Karno, bendera merah putih dikibarkan oleh ...
- ~~X~~ Latief Hendraningrat dan Singgih
 - Latief Hendraningrat dan Sukarni
 - Singgih dan Sukarni
 - Sayuti Melik dan Sukarni
27. Drs. Moh. Hatta berdialog dengan golongan muda membahas tentang ...
- Cara menuliskan naskah proklamasi
 - Cara memproklamasikan kemerdekaan
 - ~~X~~ Cara merumuskan proklamasi kemerdekaan
 - Cara mengetik teks proklamasi
28. Setelah naskah proklamasi diketik oleh Sayuti Melik, kemudian diserahkan kepada ...
- Bung Karno dan Bung Hatta untuk disebar
 - Bung Karno dan Bung Hatta untuk diperbanyak
 - Bung Karno dan Bung Hatta untuk ditandatangani atas nama bangsa Indonesia
 - ~~X~~ Bung Karno dan Bung Hatta untuk diproklamasikan
29. Peran Laksamana Maeda dalam proklamasi kemerdekaan adalah ...
- Menjemput Bung Karno dan Bung Hatta dari Rengasdengklok
 - ~~X~~ Menyusun teks proklamasi
 - ~~X~~ Mengizinkan rumahnya untuk pembacaan proklamasi kemerdekaan
 - Menjamin keselamatan tokoh-tokoh dalam menyusun rencana proklamasi
30. Tokoh yang ditugaskan Bung Hatta untuk memperbanyak teks proklamasi dan menyiarkan ke seluruh dunia adalah ...
- Sutan Syahrir
 - Sayuti Melik
 - ~~X~~ B.M. Diah

190

d. Sukarni

31. Kemerdekaan bangsa Indonesia bukan hadiah Jepang, tetapi merupakan ...

- ☒ a. Hasil perjuangan bangsa Indonesia
- b. Hasil perjuangan golongan muda
- c. Hasil perjuangan golongan tua
- d. Hasil perjuangan sebagian rakyat

32. Bung Karno dan Bung Hatta mempunyai sebutan yaitu ...

- a. Dwi Karya
- ☒ b. Dwi Tunggal
- c. Dwi Warna
- d. Dwi Dharma

33. Naskah proklamasi yang otentik adalah ...

- a. Naskah tulisan tangan Ir. Soekarno
- b. Naskah tulisan tangan Ir. Soekarno yang ditandatangani
- c. Naskah yang diketik
- ☒ d. Naskah yang diketik dan telah ditandatangani Soekarno-Hatta

34. Sikap kepahlawan dari para pejuang yang perlu kita teladani adalah ...

- ☒ a. Rela berkorban
- b. Mengharap pujian
- c. Mengutamakan kepentingan kelompok
- d. Mengharap imbalan

35. Melakukan upacara bendera dengan penuh hikmat merupakan salah satu cara untuk ...

- ☒ a. Menghargai jasa para pahlawan
- b. Menghargai guru sebagai pahlawan tanpa tanda jasa
- c. Menghargai petugas upacara
- d. Menghargai teman-teman

II. Isilah dengan jawaban yang benar!

36. Berilah 3 contoh cara menghargai jasa tokoh proklamasi kemerdekaan!

Jawab : Rela berkorban, belajar sungguh, sopan

.....
.....
37. Bagaimanakah sikapmu jika ada temanmu yang melanggar tata tertib sekolah?

Jawab : menasehati agar tidak melanggar tata tertib sekolah. 3

.....
.....
38. Sikap apa sajakah yang dapat kita teladani dari Bung Hatta?

Jawab : Kerjasama, musyawarah, mengutamakan kepentingan bangsa 3

.....
.....
39. Bagaimanakah caramu sebagai pelajar menghargai jasa pahlawan?

Jawab : Patuh, rela berkorban, belajar sungguh-sungguh 3

.....
.....
40. Sikap apakah yang dapat diteladani dari golongan muda dan golongan tua?

Jawab : menghargai perbedaan pendapat, sopan, bertekad kuat. 3

ABAS

Lampiran 31

LEMBAR PENGAMATAN *ROLE PLAYING*

I. Indikator

1. Mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat pertemuan Dalat
2. Menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat pertemuan di Dalat
3. Mengidentifikasi peristiwa menjelang proklamasi saat mendengar kekalahan Jepang
4. Mengidentifikasi peristiwa penting pada saat Rengasdengklok
5. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam peristiwa mendengar kekalahan Jepang dan peristiwa Rengasdengklok
6. Mengidentifikasi peristiwa perumusan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia
7. Mengidentifikasi peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia
8. Menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam penyusunan teks proklamasi dan tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia
9. Memberi contoh cara menghargai jasa tokoh dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia
10. Menunjukkan sikap menghargai jasa para pahlawan

II. Petunjuk





= perhatikan




= temanmu



= tulis

1.  permainan *role playing* yang dimainkan 

2.  hasil pengamatanmu di tabel yang telah disediakan.

III. Lembar Kerja Siswa

| Tanggal Peristiwa | Peristiwa | Tokoh-tokoh yang terlibat | Sikap yang dapat diteladani dari tokoh |
|---|--|--|---|
| 9 Agustus 1945 | Terauchi memanggil tokoh PKI ke Dhallat (Vietnam) | Terauchi, Ir Sukarna, Moh Hatta, Dr. Ropiman, W | mendahar, mengutamakan kepentingan bangsa |
| 6 & 9 Agustus 1945 | Hiroshima dan Nagasaki dibom Atom oleh AS | — | — |
| 15 Agustus 1945 | Jepang menyerah kepada Sekutu | — | — |
| 15 Agustus 1945 | Kabar Jepang menyerah Perbedaan pendapat Gol tua dan muda Gol muda rapat di asrama Raporpi JM Cikini no. 7 Jakarta | Satrio, Sukarni, Wikandha, Chairul Saleh dll | menghargai perbedaan pendapat, Sapon |
| 16 Agustus 1945 pukul 04.00 | Ir Sukarna dan Moh Hatta dibawa ke Rengas-Dongklok | Satrio, Ir Sukarna, Moh Hatta, Wikandha, Sukarni, Singgih | tidak memaksa Kon Percepat bertekad kuat |
| 16 Agustus 1945 Malam – 17 Agustus 1945 pukul 04.00 | Penyusunan teks Proklamasi teks Proklamasi selesai Diketik oleh Sayuti melik | Ir Sukarna, Drs Moh Hatta Ir Sukarna, Moh Hatta, Sayuti melik, Ahmad Subarna, Bm Dardil | - mulawaroh - Kaptasama |

| | | | |
|--------------------------------|------------------------------|--|----------|
| 17 Agustus 1945 Pukul 10.00 | pembacaan teks proklamasi | Ir Sukarno Drs Moh Hatta gubernur tua, gol muda | disiplin |
|--------------------------------|------------------------------|--|----------|



| Tanggal | Peristiwa | Tokoh yang | Si Kujang |
|-----------------------|--|--|---|
| 9-8-1945 | terjadi memotong torong PPKI ke Dolok | Teuku, Ir. Sukarna Moh. Hatta, Dr Rajiman W | Muswarah mengutarakan keputusan bungsi |
| 6 dan 8 1945 | Hiroshima dan Nagasaki di Bom Atom | — | — |
| 15-8-1945 | Jepang menyerah kepada Sekutu | — | — |
| 15-8-1945 | Kapal Jepang menyebarkan gas peledak pembakar Gol tua & muda gol muda Rapat di jalan cikini no 71 Jakarta | Sahric, Sukarni Widada, Catur Sah dll | menghimpun perpecahan pembakar Sapan |
| 16 Agustus 1945 | Rengas Berek DK Ir Sukarna & Dr Moh Hatta | Sahric, Ir Sukarna Moh. Hatta Wikanen Sukarni Singih | - batokan kuers- |
| 17 Agustus 1945 08.00 | nasabah prok- lamasi Selesai diketis Sayuti melik | Ir Sukarna, M. Hatta Suguti melik, A. Sukarya, Sudito BM Dron dll | - muswarah - kerjasama |
| 17-8-1945 10.00 | Pembacaan teks proklamasi | Ir Sukarna, Dr Moh Hatta, gol muda gol tua | - disiplin |



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3821/UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

16 Mei 2014

Yth. Kepala SDN Karangmojo IV
Karangmojo, Gunungkidul

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Elis Siswaningrum
NIM : 10108247017
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/PPSD
Alamat : Karangduwet I RT 16/ RW 07, Karangrejek, Wonosari Gunungkidul

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SDN Karangmojo IV, Karangmojo, Gunungkidul
Subyek : Siswa kelas V
Obyek : Hasil Belajar IPS Melalui Model Role Playing
Waktu : Mei - Juli 2014
Judul : Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Role Playing Bagi Siswa Kelas V SDN Karangmojo IV, Karangmojo, Gunungkidul

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT TK DAN SD KECAMATAN KARANGMOJO
SD NEGERI KARANGMOJO IV**

Alamat : Karangmojo I, Karangmojo, Karangmojo, Gunungkidul 55891

SURAT KETERANGAN
No. 27 /SDKJ.IV/V/2014

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : SUMARSIH, S.Pd
NIP : 19580609 198109 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SDN Karangmojo IV

Menerangkan bahwa

Nama : Elis Siswaningrum
NIM : 10108247017
Program : PGSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan PTK di SDN Karangmojo IV dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Role Playing* Bagi siswa Kelas V SDN Karangmojo IV, Karangmojo, Gunungkidul" pada tanggal 9 Mei -15 Mei 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat sebenarnya untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Karangmojo, 29 Mei 2013
Kepala Sekolah



SUMARSIH, S.Pd
NIP 19580609 198109 2 001